



CLIC

**Implicaciones de la virtualidad
globalizada en el sujeto**



**Gloria María López Arboleda
Alexander Rodríguez Bustamante
Lilian Johanna Marroquín Navarro**

CLIC

**Implicaciones de la virtualidad
globalizada en el sujeto**

MSc. Gloria María López Arboleda

Fundación Universitaria Luis Amigó

Programa de Licenciatura en Educación Preescolar

Facultad de Educación

Grupo de Investigación Educación, Infancia y Lenguas Extranjeras

MSc. Alexander Rodríguez Bustamante

Fundación Universitaria Luis Amigó

Programas de Psicología y Desarrollo Familiar

Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

Grupos de Investigación: Familia, Desarrollo y Calidad de Vida; Estudios de Fenómenos
Psicosociales y Farmacodependencia y otras Adicciones

MSc. Lilian Johanna Marroquín Navarro

Fundación Universitaria Luis Amigó

Programa de Negocios Internacionales

Facultad de Ciencias Administrativas, Económicas y Contables

Grupo de Investigación ECOSOL

Medellín, 2015

303.4833 L864

López Arboleda, Gloria María

CLIC : implicaciones de la virtualidad globalizada en el sujeto [recurso electrónico] / Gloria María López Arboleda, Alexander Rodríguez Bustamante, Lilian Johanna Marroquín Navarro . -- Medellín : Fundación Universitaria Luis Amigó, 2015
105 p.

Incluye referencias

Producción intelectual de docentes de la Funlam

REALIDAD VIRTUAL; TECNOLOGIA DE LA INFORMACION - ASPECTOS SOCIALES; SOCIEDAD DE LA INFORMACION; GLOBALIZACION VIRTUAL; CULTURA DIGITAL; IMAGEN (COMUNICACION); INTERNET - ASPECTOS SOCIALES; CIBERCULTURA

CLIC: Implicaciones de la virtualidad globalizada en el sujeto

© Fundación Universitaria Luis Amigó

Transversal 51A 67 B 90. Medellín, Antioquia, Colombia

Tel: (574) 448 76 66 (Ext. 9711. Departamento de Fondo Editorial)

www.funlam.edu.co - fondoeditorial@funlam.edu.co

ISBN: 978-958-8399-87-4

Fecha de edición: 29 de mayo de 2015

Autores: Gloria María López Arboleda
Alexander Rodríguez Bustamante
Lilian Johanna Marroquín Navarro

Corrección de estilo: Rodrigo Gómez Rojas

Diagramación y diseño: Santiago Álvarez Posada

Edición: Carolina Orrego Moscoso (Jefe Departamento de Fondo Editorial Funlam)

Hecho en Colombia / Made in Colombia

Los autores son moral y legalmente responsables de la información expresada en este libro, así como del respeto a los derechos de autor. Por lo tanto, no comprometen en ningún sentido a la Fundación Universitaria Luis Amigó.

Se permite la reproducción parcial del contenido, siempre y cuando no se utilice con fines comerciales, se cite al autor y se den los créditos a la Funlam como institución editora. Prohibida la reproducción total, por cualquier medio o con cualquier propósito, sin autorización escrita de la Fundación Universitaria Luis Amigó.



CONTENIDO

PRÓLOGO

SOBRE ESTE TEXTO	8
CLIC UNO	10
Imagen del mundo y posmodernidad: caracterización de una época, comprensión de una cultura	
CLIC DOS	20
La virtualidad: Una determinada percepción del entorno y una forma singular de relación-es	
CLIC TRES	33
Dimensiones del fenómeno de la globalización en una sociedad en red	
CLIC CUATRO	52
Trazas en trizas: del sujetamiento en la virtualidad	
CLIC FINAL	74
Sujetos virtuales, afectos reales: Implicaciones de la globalización y la virtualidad en el sujeto	
CONSIDERACIONES DE CIERRE	87
Conscientes de la virtualidad: re-conectados, re-definidos, reencuentros	
REFERENCIAS	93

PRÓLOGO

Entrar en la lectura de este libro es tal cual como tomar el mouse en la mano y dar clic sobre un mundo de posibilidades virtuales.

En la pulsación del primer capítulo, la imagen es la protagonista y la antecesora y se pasea por una posmodernidad de cambios vertiginosos e innovaciones. Se trata de una imagen que podía formar parte del imaginario de un colectivo, y que hoy día, es posible gracias a las diferentes herramientas que tiene el mundo para conectarse e interactuar, y hacer de lo intangible, lo virtualmente tangible.

En cuanto a la posmodernidad, se describe como contexto de una sociedad hambrienta de información. Retomando diversos autores, se nos enfoca en un escenario donde la imagen ha pasado a ser excesiva y expuesta constantemente, estructurando una nueva cultura ante nuestros ojos, en la que la comunicación ayuda a la difusión de la información en una total permanencia, sin descansos ni horarios.

Dando un segundo clic comenzamos a vislumbrar la sociedad de la información en la que vivimos, denominada por Toffler (1980) como la sociedad de “la Tercera Ola”. Se trata de una colectividad que gira alrededor del conocimiento, con informaciones precisas, en algunos casos, y superficiales en otros. Veremos que esta sociedad ha acogido a la virtualidad como estilo de vida, para el que lo tecnológico es la herramienta vital.

A partir de esta virtualidad, a las identidades se les posibilita esconderse tras fachadas para sentirse a gusto entre extraños. En este sentido, dicha virtualidad se convierte en una situación cotidiana llamada entonces realidad virtual, que una vez nos encontramos ante ella, abre un mundo de posibilidades, pues allí ocurren las relaciones sociales, lo compartido, la conexión entre personas y lugares, aunque lo palpable no tenga cabida.

Cuando apuntamos el mouse hacia el tercer capítulo, encontramos a lo globalizado y mundializado como escenarios. El acceso a la información va desde y hacia cualquier punto de la tierra, con redes públicas y privadas relacionadas entre sí, dando paso a la globalización virtual. Ni las periferias de las grandes ciudades ni los lugares recónditos del planeta se escapan de esta nueva perspectiva de vida, en la que todos nos convertimos en consumidores y productores de información.

Veremos que la virtualidad no se limita solamente a diversificar la difusión de la información, también permite ofrecer a los sujetos diferentes tipos de servicio que van desde la educación, el comercio, hasta la salud y lo gubernamental.

En este clic los autores presentan a la globalización como una verdadera revolución en el paisaje mundial, en cuanto se refiere a comunicación e información. Se trata de la convergencia de la televisión, el teléfono y la informática; tres tecnologías que estuvieron separadas y apuntando en distintas direcciones y que hoy día se encuentran combinadas y dando paso al porvenir.

En un cuarto clic vemos al sujeto dentro de esta virtualidad y la imagen del mundo que tiene ahora frente a sus ojos. Se plantea lo emocional, sin poder deslastrarse de lo virtual, pues en este espacio la emoción también cobra vida, muy a pesar de la barrera tecnológica a la que se enfrenta, pero que llega a acortar distancias cuando de interactuar se habla.

Tras la fachada que cada quien se inventa, se vive la aventura de un mundo que va acorde con sus emociones -quizá simuladas, posiblemente arraigadas, pero de igual forma expuestas- en donde cada vez los sentidos se van agudizando en una dinámica de interrelación en la que puede que lo táctil llegue a involucrarse dentro de este ámbito de expresión.

Estamos constantemente observados por otros, nos dejamos ver y aprovechamos para ver; esto es lo que cobra espacio en este clic, en el que los autores nos pasean por la historia para comprenderla en el presente. El sujeto posa para la mirada y mira, va de la mano con la imagen y deja que la contemplen. Estamos sumergidos en una red de información donde lo privado no existe, donde estar expuestos forma parte del día a día.

Lo que ocurre en este lado del planeta se sabe pronto al otro lado, sin que el mensaje se haya desvirtuado en el camino. La mirada siempre estuvo presente a lo largo de la historia, pero en la actualidad, es una mirada que corre y llega justo a tiempo, para que la información no pierda la esencia de la inmediatez en la que estamos envueltos.

Con la pulsación final del mouse vemos al sujeto en su relación con este mundo virtual en el que está sumergido, donde ya no hay posibilidad para otro tipo de relación, afectando entonces a los más tradicionalistas y conservadores que no se acoplan a una cultura que se transformó en pocas décadas.

En este clic, los autores hablan de una cuarta revolución mundial en la que la virtualidad no solo hace su entrada triunfante, sino que se queda a vivir entre nosotros como si siempre hubiese estado aquí.

Ya no se abre la ventana, se enciende el computador; ya no se contempla lo que nos rodea, se buscan en la pantalla escenarios de países; ya no es necesario tocar, podemos mirar; la conversa-

ción frente a frente ha perdido vigencia, con que se escriba sirve. Podemos llegar a cualquier lugar sin movernos de la silla, sin que el aire contacte nuestro rostro, sin que el olor del mar llegue.

Nos encontramos entonces frente a una lectura muy actual, pero que nos lleva al pasado para comprender el presente; nos contextualiza en lo que vivimos, donde imagen, sociedad y virtualidad son la inmersión del sujeto de nuestros tiempos, quien se relaciona dentro de una realidad virtual -ajena y cercana al mismo tiempo- dejándose ver, queriendo mirar.

Bernardo Hugo Arboleda Montoya
Eliaana Angélica Vásquez Vásquez
Departamento de Educación Virtual y a Distancia
Fundación Universitaria Luis Amigó

SOBRE ESTE TEXTO

Clic transita un camino de comprensión que involucra sujeto, globalización y virtualidad, en un entramado que acoge la conceptualización postmoderna de la imagen del mundo. Tal comprensión, pretende dilucidar los efectos que todos estos elementos producen en la cultura globalizada, y por ende, en el sujeto mismo.

Ahora bien, preguntarse por la imagen del mundo en la posmodernidad implica un recorrido teórico por tal concepto para construir su caracterización, que viene dada desde el principio por un concepto fundamental y constituyente: la virtualidad globalizada, esta origina una determinada percepción del entorno en el que nos desenvolvemos, una particular manera de mirar y de ser mirados, y sobre todo, una forma singular de relacionarnos con el mundo que nos rodea.

El libro presenta cinco capítulos denominados CLIC. Los cuatro primeros clics se relacionan entre sí, dándole una coherencia interna al desarrollo de los núcleos temáticos; el clic final puntualiza la reflexión y la propuesta de ser *conscientes de la virtualidad: re-conectados, re-definidos, re-encontrados*.

En el primer clic se hace una lectura inicial sobre el concepto de imagen del mundo y cómo este se articula en la cultura postmoderna, con caracterizaciones específicas.

En el segundo clic, dedicado a la virtualidad, se realiza un acercamiento preciso a tal fenómeno y todo lo que entraña en la posmodernidad, identificando, al mismo tiempo, los elementos que la estructuran y son relevantes en la cultura postmoderna.

En el tercer clic se profundiza en el fenómeno de la globalización y su impacto en el mundo moderno, indicando la forma en la que el sistema económico se está gestionando en las estructuras mentales y culturales de los individuos y los resultados obtenidos, tanto entre países como dentro de los mismos. En el capítulo, se entiende la globalización como fenómeno inevitable en la historia humana, que ha acercado el mundo mediante el intercambio de bienes y productos, información, conocimientos y cultura.

El cuarto clic, *Trazas en trizas*, muestra la realidad del sujeto que se sumerge en la virtualidad y los efectos de esta en cuanto a la construcción de identidad, sentimientos y relaciones. Permite además comprender la importancia de la mirada en la virtualidad, ver, más allá de la función del ojo, ser observados y comprender cómo el sujeto se exilia de sí mismo para entrar a la virtualidad.

El clic final, *Sujetos virtuales, afectos reales: implicaciones de la virtualidad globalizada en el sujeto*, pretende profundizar en los vínculos estrechos entre sujeto, virtualidad y globalización, para llevar a una última reflexión sobre cuáles opciones existen ante el despliegue de la virtualización.

El presente texto, entonces, hace un tratamiento a profundidad, con una presentación explicativo – expositiva, que permite dilucidar y comprender un tema relevante para unos, angustiante para otros, pero definitivamente impactante para el sujeto y la cultura. No obstante, el lector que desee profundizar en el tema que propone el libro, el estudio realizado por una de las autoras, *La imagen del mundo postmoderno, entre lo virtual y la mirada: la subjetividad* (López, 2006), puede enriquecer la perspectiva, puesto que la idea del presente texto deviene de dicha reflexión.

El deseo de los autores es que disfrute esta lectura, que además ha sido publicada en medio digital para unirse al terreno de la virtualidad, en su vertiente de potencia y potencialidad: construir y compartir saber y conocimiento, posibilitando así, un acceso global al mismo.

CLIC UNO

IMAGEN DEL MUNDO Y POSMODERNIDAD:

Caracterización de una época, comprensión de una cultura

Las noticias influyen en muchas facetas de nuestra vida cotidiana. Nuestro modo de vestir para ir al trabajo, el camino que elegimos a veces para llegar a él, los planes del próximo fin de semana, nuestros sentimientos generales de bienestar o de inseguridad, el enfoque de nuestra atención hacia el mundo más allá de la experiencia inmediata y nuestras preocupaciones sobre los temas del día, están bajo la influencia de las noticias cotidianas.

(Maxwell, 1996)

Este acápite se convierte, sin duda, en la primera impresión que los autores desearían impregnar en un tema aparentemente fácil y silvestre, aunque de lo anterior nada posee. Iniciemos entonces esta conversación virtualizada, o mejor mediatizada, con una autoridad que, tras el frenesí del momento escritural, sobrepone unos trazos en este lienzo.

Para Heidegger (1958), la pregunta por la imagen del mundo está centrada en la caracterización propia de cada época; para él es un cuadro del mundo; no obstante, como esto no es suficiente para comprender la importancia del concepto, llega a preguntarse, “¿Tiene toda época de la historia una imagen del mundo, y



acaso de tal modo que se afane en cada caso por su imagen del mundo?” (p. 275); y para dar respuesta, ha de esclarecer conceptos como imagen y mundo, teniendo en cuenta “la esencia de lo ente así como una decisión sobre la esencia de la verdad” (p. 276).

En este sentido, la imagen en Heidegger (1958) tiene tres orientaciones; en primer lugar, hace pensar en la reproducción de algo; en este caso, sería la de la totalidad del mundo; en segundo lugar, “la cosa misma está en el estado como se halla en vista y a la vista de nosotros, ante nosotros” (p. 278); es decir, estamos informados de algo y esto significa “representar¹ al ente mismo en el estado en que está y tenerlo permanentemente presente ante sí como estando en ese estado” (p. 280); y por último, es importante reconocer que una determinación esencial de la imagen es, como se dijo anteriormente, “estar informados de algo”, que no solo significa que el mundo se nos represente, sino “que está ante nosotros como sistema, en todo lo que le pertenece y todo lo que en él se conjuga” (p. 282).

Por otro lado, Heidegger (1958) postula la tesis de que la imagen del mundo no fue posible ni en el mundo griego ni en la edad media, basándose en que:

Para la edad media, el ente es lo creado por el Dios personal y creador, como causa suprema. Ser ente quiere decir aquí pertenecer a un determinado escalón del orden de lo creado, y en cuanto así causado corresponder a la causa creadora (p. 40).

Aquí, el ser ente no consiste en *ser traído* ante el hombre y que *sea*, solo si, el hombre se lo re-presenta; es por esto, entonces, que para el autor, en el mundo medieval no puede haber imagen del mundo.

¹ “(Re)presentar significa aquí: traer –como opuesto- ante sí lo presente, referirlo a sí, en cuanto uno es el representante (el que realiza la representación) y retrotraerlo en esta referencia a sí, considerada como la región determinante. Donde tal acontece se informa el hombre sobre el ente. Al informarse el hombre, se pone él mismo en escena, esto es, en el círculo abierto de lo general y comúnmente representado. Con ello se pone él mismo en el escenario, en el cual en lo sucesivo se representará, se presentará, en el cual tendrá que ser imagen (cuadro vivo)” (Heidegger, 1958, p. 42).



Por su parte, para los griegos, el ente es:

Lo que revienta y se abre, lo que sobreviene al hombre como presente, esto es a aquel que se abre a lo presente por el hecho de inteligirlo (...) el ente no deviene, [ni el hombre se lo re-presenta, sino que] (...) es el hombre el contemplado por el ente (...), sostenido por el ente, traído en sus contraposiciones y marcado por su discordia (Heidegger, 1958, p. 41).

Esta es, dice Heidegger, la esencia del hombre en la época griega. Y es por esta misma esencia por la que el autor manifiesta que no es posible una imagen del mundo, ya que el ente no es establecido por el hombre. Aun así, Heidegger (1958) menciona una aparente contradicción haciendo referencia a Platón, para quien la “entidad del ente es determinada como eidos (aspecto, visión), el antecedente lejano (...) para que el mundo tuviera que convertirse en imagen” (p. 283); y en sus comentarios finales el autor menciona de nuevo, que “finalmente para Platón el ser del ente es concebido como lo mirado, como idéa (...). Para Aristóteles la referencia al ente como tal es la *theoría*, el puro mirar” (p. 57).

En el momento en que el hombre re-presenta al ente, su posición cambia: ahora es imagen, *cuadro vivo*; lo importante aquí, es que “el hombre ocupa esta posición en cuanto que adrede y propiamente establecida por él, la conserva voluntariamente como ocupada por él y se la asegura como el terreno de una posible expansión de la humanidad” (Heidegger, 1958, p. 276).

En este sentido, para Heidegger (1958), la *imagen del mundo* es un concepto de la época moderna, ya que en esta el fenómeno fundamental es la conquista del mundo como imagen. Una vez el mundo se ha convertido en imagen, la posición del hombre se comprende como visión del mundo; visión, que caracteriza cada época con fenómenos determinados; es así como la mirada del hombre se sitúa de un modo diferente en cada período, constituyendo la *imagen del mundo* propia de ese tiempo, en el cual “mediante una determinada interpretación del ente y una determinada concepción de la verdad” (Heidegger, 1958, p. 16), va a



fundamentarse. ¿Se puede, entonces, hablar de una imagen del mundo en la posmodernidad? Y sí se puede, ¿cuál sería esa imagen del mundo?

Para realizar un acercamiento a la posmodernidad, y lograr su caracterización, lo primero que hay que clarificar es a qué se refiere tal concepto, del que, como diría Vattimo (1990), “hoy día se habla mucho de posmodernidad: más aún se habla tanto de ella que ha venido a ser casi obligatorio guardar una distancia frente a este concepto” (p. 9). Tal distancia muchas veces se fundamenta en el hecho de no saber con exactitud a qué se refiere el concepto, o aún más allá de esto, a no saber si en realidad es un concepto, un estilo, una práctica, una época. Foster (2008) menciona diferentes autores que se ocupan de la posmodernidad; entre ellos, a críticos como Rosalind Krauss y Douglas Crimp, “quienes definen el posmodernismo como una ruptura con el campo estético del modernismo” (p. 7); a Baudrillard, quien particulariza el momento posmoderno como un modo nuevo de espacio y de tiempo; y a Craig Owens y a Kenneth Frampton, quienes enmarcan el origen de la posmodernidad “en el declive de los mitos modernos del progreso y la superioridad” (p. 242).

Gianni Vattimo (1990) argumenta que para hablar de posmoderno habría que considerar que “en algún aspecto suyo esencial, la modernidad ha concluido” (p. 9), y anota que comprender el sentido en que ha terminado, depende de lo que se entienda por ella: “la modernidad es una época en la que el hecho de ser moderno viene a ser un valor determinado” (p. 73). También esbozando una definición y una caracterización de la modernidad, para llegar al concepto de posmodernidad, Habermas (1986) dice que el término moderno tiene una larga historia, y es en última instancia una transición de lo antiguo a lo nuevo. Heidegger (1958) cita cinco fenómenos característicos de la época moderna, con los que se podrá dar paso al concepto de posmodernidad:

Uno de los fenómenos esenciales de la Edad Moderna es su ciencia. La técnica mecanizada es otro fenómeno de idéntica importancia y rango (...). Un tercer fenómeno de igual rango en la época moderna es el proceso que



introduce al arte en el horizonte de la estética (...). Un cuarto fenómeno se manifiesta en el hecho de que el obrar humano se interpreta y realiza como cultura (p. 16).

Finalmente, el quinto fenómeno mencionado es la desdivinización o pérdida de dioses.

Para comprender la entrada a la posmodernidad es necesario también saber en qué momento la modernidad acaba. Respecto a esto, Vattimo (1990) propone una hipótesis: “La modernidad deja de existir cuando, por múltiples razones, desaparece la posibilidad de seguir hablando de la historia como una entidad unitaria” (p. 10); en la modernidad este proceso unitario implicaba la existencia de un centro, de una unidad alrededor de la cual giraban los acontecimientos y las vivencias. “La filosofía, a lo largo de los siglos XIX y el XX, ha sometido a una crítica radical la idea de una historia unitaria” (Vattimo, 1990, p. 11). Walter Benjamín (1973) sostiene que la historia como curso unitario es una representación del pasado, construida por los grupos y clases sociales dominantes. Desde este punto de vista, no habría una historia única, habría, dice Vattimo, imágenes del pasado propuestas desde diversos puntos de vista y “es ilusorio pensar que haya un punto de vista supremo, capaz de unificar todos los restantes” (p. 76); así mismo, igual que la historia de la modernidad se entiende como unitaria, la realización de la civilización y el progreso se comprenden a partir de la concepción de un determinado ideal de hombre que, en última instancia, también es un ideal de unidad.

Pensar que la historia no es unitaria, sino múltiple, que la realización de la civilización es a partir justamente de la diferencia, y que el concepto de hombre no está determinado, es lo que proporciona una de las entradas a la posmodernidad. Por esto mismo, las definiciones de la posmodernidad girarán en torno a lo global, lo generalizado, la comunicación, las transformaciones; Vattimo (1990), por ejemplo, centra su definición en los mass media: “el término posmoderno sigue teniendo un sentido, y este sentido está ligado al hecho en que la sociedad en que vivimos es una



sociedad de la comunicación generalizada, la sociedad de los medios de comunicación” (p. 9). Para Lyotard (2000, p. 9) quien introdujo dicho término en el campo de la filosofía, posmodernidad es “el estado de la cultura después de las transformaciones que han afectado a las reglas de los juegos de la ciencia, de la literatura y de las artes a partir del fin del siglo XIX”. Por otro lado, Aguirre Romero (2004), afirma que,

la única forma positiva de pensar la posmodernidad es, precisamente, concebirla como un resultado. Se trata de evitar pensar que la posmodernidad nos crea y partir, por el contrario, de la idea de que somos nosotros los que creamos la posmodernidad (p. 31).

Dentro de los fenómenos de lo que llamamos posmodernidad hay elementos que muestran ampliamente esta época y que insertan el asunto de la mirada, ya sea en su esencia misma o en su desarrollo; son (Vattimo, 1990, pp. 13-19, Foster, 2008, p. 193, Baudrillard, 1986, p. 187, Aguirre Romero, 2004, p. 35):

- Los medios de comunicación como determinantes del nacimiento de la posmodernidad.
- Esos medios caracterizan a esa sociedad, no como una sociedad más transparente, más consciente de sí, más ilustrada, sino como una sociedad más compleja, incluso caótica.
- Precisamente en este relativo caos residen las esperanzas de emancipación.
- Ya no existe sistema alguno de objetos; es decir, la oposición se diluye en una especie de obsenidad donde los procesos más íntimos de nuestra vida se convierten en el terreno virtual del que se alimentan los medios de comunicación.
- Existe una hiperrealidad vaciada de sentido.
- Hay un proceso de desmaterialización de la realidad.
- Surge la destrucción de las esencias.

- Llega la introducción de las nociones de complejidad y sistema.
- Existe un pensamiento tecnológico que aborda las respuestas de la ciencia y prescinde de sus preguntas.
- La entrada de la realidad virtual, de la mano con las tecnologías digitales.

Otro de los fenómenos, también mencionado por Vattimo (1991), es la esperanza de emancipación, que tienen en su propia base “la oscilación, la pluralidad y, en definitiva, la erosión del mismo principio de realidad” (p. 193). El hombre de hoy puede llegar a saber que la libertad “no consiste –como ha señalado siempre la metafísica– en conocer la estructura necesaria de lo real para adecuarse a ella” (p. 15).

Por su parte, Baudrillard (1986) guía su afirmación: “Ya no existe sistema alguno de objetos”, diciendo que dos lógicas se estorban mutuamente:

Una lógica fantasmática que se refiere al reino imaginario de la trascendencia, el poder y la sexualidad que actúan en el nivel de los objetos y el entorno, con un privilegio concedido al eje casa/automóvil (inmanencia/trascendencia); y una lógica social diferencial que efectúa distinciones refiriéndose a una sociología, ella misma derivada de la antropología (el consumo como la producción de signos, posición social y prestigio) (p. 187).

El fenómeno de la *hiperrealidad*, mencionado por Baudrillard (1978) expresa un concepto que designa la simulación y la falta de la escena mental; en otras palabras, lo que antes se alcanzaba solo por medio de la imaginación, en la posmodernidad se vive en la realidad:

Hoy ya no existen la escena y el espejo. Hay, en cambio, una pantalla y una red. En lugar de la trascendencia reflexiva del espejo y la escena, hay una superficie no reflexiva, una superficie inmanente donde se despliegan las operaciones, la suave superficie operativa de la comunicación (...), todo aquello que se proyectaba psicológica y mentalmente, lo que solía vivirse en



la tierra como metáfora, como escena mental o metafórica, a partir de ahora es proyectado a la realidad, sin ninguna metáfora, en un espacio absoluto que es también el de la simulación (p. 189).

La *desmaterialización de la realidad*, Baudrillard (1998) la explica en el sentido de la hiperrealidad, mencionada anteriormente; esta va a llevar a una realidad múltiple vaciada de sentido; en palabras del autor:

Todas las utopías de los siglos XIX y del siglo XX, en cuanto se realizaban, ahuyentaban la realidad de la realidad; nos han dejado en una hiperrealidad vaciada de sentido ya que toda perspectiva final ha sido como absorbida, digerida, dejando una especie de residuo en la superficie, sin profundidad (p. 18).

Con *el pensamiento tecnológico y la ciencia*, el primero, se convierte en un continuo responder desde el hacer a las preguntas que el segundo se plantea. La posmodernidad es el tiempo en el que mientras más compleja se hace la ciencia, más sencilla se muestra la tecnología; ahora la función de la tecnología es producir hechos, no preguntarse, como lo hace la ciencia. La ciencia ha cambiado y este ha sido un cambio doble; “el primero interno: el cambio de perspectiva, de forma de pensar, su inmersión en la complejidad; el segundo ha sido la creación de la *gran ciencia* que es el resultado de su tecnologización” (Aguirre Romero, 2004, p. 37). De esta forma, la ciencia es dominada por la tecnología mediante la estructuración programada de su forma de trabajo, y “la posmodernidad contiene en sus raíces una especie de dualismo: la ciencia elimina nuestras seguridades y la tecnología nos las reconstruye” (p. 38).

Para finalizar este clic, una característica más de la posmodernidad es la entrada de la *virtualidad y las tecnologías digitales*, que se han convertido en elementos centrales de nuestros días.

En la actualidad, el término virtualidad se ha combinado con la palabra *realidad* haciendo referencia a “la manipulación de los sentidos humanos (tacto, vista, oído), a través de entornos sintetizados por una computadora” (García, 2002, p. 82), que simulan la



realidad y sus ambientes; constituyendo así, como lo nombra la socióloga italiana Elena Esposito (como se citó en García, 2002, p. 83), una realidad de un nuevo tipo a la que puede calificarse de virtual, en la que las imágenes que se pueden crear están presentes, aunque en términos virtuales. En consecuencia, si se habla de virtualidad, se hace referencia al uso de máquinas tecnológicas, sin las cuales esta no sería posible.

Por lo anterior, decir que en la posmodernidad ha entrado la virtualidad, significa movilizarse en un mundo cambiante, en una esfera de eventos novedosos, para la que valen reglas distintas, ya que transforma de manera esencial las condiciones de la apreciación, en lo temporoespacial; como dice Aguirre Romero, 2004), “lo que se ha modificado es precisamente nuestra mirada, nuestra percepción hasta darnos cuenta que el reconocimiento de la complejidad nos llevaría a replantearnos nuestras relaciones con lo que nos rodea” (p. 42).

La entrada de la virtualidad, plantea, según Debray (1994), una nueva época: la videósfera (p. 48), la cual caracteriza la posmodernidad. La videósfera es la era de lo visual, se inicia con el video y sigue hasta nuestros días, pasando por la imagen digital y el inicio del mundo virtual. En la era visual, la imagen es solo imagen, incluso sin un soporte tangible en la realidad (se vuelve virtual). Provoca competencia económica, la obsesión es la reproducción y la batalla por la comercialización; la imagen se ha metalizado, es menos sublime, ahora su relación es económica.

Debray (1994), explica que desde el surgimiento del video, materialmente ya no hay imagen sino señal eléctrica; eso plantea que para ser vista, la señal primero debe ser leída por un lector o un cabezal registrador. Si antes la imagen copiaba a la realidad, con las nuevas tecnologías, actualmente la imagen va por delante de la realidad, ya puede el hombre recrear un mundo, que no tiene un referente palpable.



La posmodernidad, por sus múltiples facetas y caracterizaciones, ha recibido además, diversos nombres, con los cuales se trata de expresar su esencia y desarrollo; entre ellos figuran: sociedad de la comunicación generalizada (García, 2002), sociedad de la información (Aguirre Romero, 2004), la época virtual (Maldonado, 1992), videósfera (Debray, 1994).

Aun así, a pesar de las múltiples configuraciones que se hagan de la posmodernidad, su definición y caracterización siguen en marcha, siguen construyéndose, debido a los continuos cambios que esta época experimenta; esencia, además, de su constitución como posmodernidad.

CLIC DOS

LA VIRTUALIDAD:

Una determinada percepción del entorno y una forma singular de relacion-es

*Esto quiere decir que apenas
desembarcamos en la vida,
que venimos recién naciendo,
que no nos llenemos la boca
con tantos nombres inseguros,
con tantas etiquetas tristes,
con tantas letras rimbombantes,
con tanto tuyo y tanto mío,
con tanta firma en los papeles.*

*Yo pienso confundir las cosas,
unirlas y recién nacerías,
entreverarlas, desvestirlas,
hasta que la luz del mundo
tenga la unidad del océano,
una integridad generosa,
una fragancia crepitante.*

*(Pablo Neruda, fragmento de
«Demasiados nombres», Estravagario)*

Posmodernidad y virtualidad son dos términos que deben ser pensados desde el hecho de la presencia simultánea. La virtualidad refleja una determinada percepción del entorno en el que nos



desenvolvemos, una particular manera de mirar y de ser mirados, y sobre todo, una forma singular de relacionarnos con el mundo que nos rodea.

Para entender el término virtualidad, hay que remitirse al término sociedad de la información, del cual se desprende y al cual sobrepasa; Aguirre Romero, 2004, caracteriza al respecto que “la sociedad de la información se nos manifiesta a través, precisamente, de la emergencia de una gran red, Internet, que sirve para su vertebración, creando los canales de flujo de la información” (p. 39).

Toffler² (1980), en su libro *La Tercera Ola*³, anticipó el advenimiento de “la sociedad de la información”. El autor distingue tres períodos de evolución social: la sociedad agrícola, la sociedad industrial y la sociedad de la información; esta evolución fue generada por la sinergia de distintas fuerzas, ya fueran religiosas, culturales, económicas, sociales y demás, que determinaron cambios drásticos en el hombre individual y social, y por ende, en sus comportamientos.

De acuerdo con Toffler (1980), hace más de 10,000 años *La Primera Ola* introdujo trascendentales cambios en la historia, impulsada por la revolución de la agricultura. No sin enfrentar profundas dificultades, en la “primera ola” fue posible transformar las condiciones de vida de los primitivos cazadores y recolectores, quienes formaron sociedades de campesinos, en las cuales la productividad dependió principalmente de la fuerza humana y la fuerza animal, así como del sol, el viento y el agua. Los beneficiados de esa transformación fueron aquellos que comprendieron que la nueva organización estaría centrada en el campo (p. 54).

²Activista político radical, participó en diversos movimientos en favor de los derechos humanos en Estados Unidos. Doctor en letras, leyes y ciencia. Estudiante de las nuevas tecnologías y los nuevos medios y sus efectos sociales, inicia su actividad académica en 1966, en la New School for Social Research de Nueva York.

³ “La tercera ola”, es una metáfora utilizada para nombrar una nueva sociedad en la cual la información y el control serán relevantes. Coincide con “El tercer entorno” citado por Jaime Echavarría, el cual será descrito más adelante.



Con “la segunda ola”, la revolución industrial desencadenó profundos cambios en la historia, dando lugar a una nueva civilización centrada en la industria y la producción a gran escala. La productividad dependió de la relación que el hombre estableció con las máquinas.

Toffer (1980) en “La Tercera Ola”, introduce una nueva sociedad que reposa en la indagación, el saber y lo creativo. En las sociedades de la tercera ola la productividad dependerá del desarrollo de nuevas tecnologías, las cuales le permitirían al hombre hacer menos y quizás, mirar más, ya que en esta nueva sociedad las pantallas ocupan un lugar esencial.

Siguiendo los pasos de Toffler (1980), el investigador español Javier Echeverría (2000) afirma que el desarrollo de las avanzadas tecnologías de información y comunicaciones permite configurar un nuevo espacio social, al cual designa como “el tercer entorno”. Para este autor, también han existido dos entornos anteriores, con características propias y singulares formas de entender y mirar el mundo.

Algunos de los principales conceptos que Echeverría (2000) advierte en el tercer entorno son: telépolis, telemático, infosociedad, educación virtual, comunidades virtuales, orientados todos a la particular caracterización de un mundo en el que cada vez más lo virtual adquiere forma de realidad.

Cuando se habla de sociedad de la información, se habla de elementos de la tecnología como el “teléfono, la televisión, las tarjetas de crédito, las redes telemáticas como Internet, las tecnologías multimedia como los DVD´s, es decir, los discos de archivo digitales y electrónicos, o las enciclopedias multimedia, los videojuegos y la realidad virtual” (Echeverría, 2001, párr.2), siendo esta última, una de las principales características, ya antes mencionadas, de la posmodernidad.



Para Echeverría, estas siete tecnologías, más todas las que a ellas se adhieren, conforman un nuevo espacio social: el espacio electrónico o telemático, al cual él prefiere llamar “tercer entorno”; en este espacio tecnológico es donde se desarrolla la sociedad de la información, expresión acuñada por la Unión Europea, concretamente por su comisario de Tecnologías de la Información, tras el éxito de lo que Al Gore y Bill Clinton llamaron las autopistas de la información para referirse a nuevas tecnologías, especialmente a Internet, que, como las redes de carreteras, transportan información.

Esta sociedad ha adquirido, además, dos nuevas vertientes: la del conocimiento y la virtual. En cuanto a la primera, da la posibilidad de la apropiación del conocimiento, uno que es global, ilimitado y traspasa fronteras espaciales y temporales. La segunda vertiente, sociedad virtual, trae consigo elementos importantes que hay que tener en cuenta para comprender a qué se refiere; estos son:

- El término virtualidad.
- La concepción de una realidad virtual y/o de una virtualidad real.
- La simulación y la hiperrealidad.
- El concepto de red.

El término virtualidad se ha convertido en elemento central de la semántica de nuestros días. El sentido hoy dominante de este concepto procede del mundo de las nuevas tecnologías digitales y “se introdujo en la jerga informática para dar cuenta de funciones sustitutivas” (Amaya, 2000, p. 82); así, por ejemplo, con la expresión *memory*, vino a dársenos cuenta del uso de algo como otra cosa, en este caso de una parte del disco duro de una computadora. La virtualidad comienza su aparición en los años sesenta, pero tiene su entrada fundamental con la novedad de Internet, que ex-



perimenta uno de sus mayores apogeos en los años 1995 y 1996. Muchos pensaron que era una moda pasajera; sin embargo, la World Wide Web, la célebre triple 'w', causante de lo que muchos consideran que es Internet, se extiende con mayor rapidez cada día, transformándose y transformando el mundo. Hay que intentar hacer un rastreo del entramado histórico en el que la tecnología ha estado presente, las diferencias que le acompañan, así como las implicaciones que estas tienen para la comprensión de las nuevas tecnologías que están sostenidas por la virtualidad.

Hacia 1400, cuando el Renacimiento europeo estaba plantando las semillas intelectuales del cambio tecnológico que dominaría el mundo tres siglos después, China tenía el avance tecnológico más grande de todas las civilizaciones. Los inventos clave se habían desarrollado tres siglos antes, incluso un milenio y medio antes, como es el caso de los altos hornos que permitían el fundido de hierro en el año 200 a.C. También, en 1086 d.C. se inventa el reloj de agua, sobrepasando la precisión de los relojes mecánicos europeos de la misma fecha. El arado de hierro fue introducido en el Siglo VI; en textiles, el torno de hilar manual apareció al mismo tiempo que en Occidente, en el Siglo XIII, pero avanzó más deprisa en China debido a la previa existencia de los telares de arrastre para tejer seda. La adopción de la energía hidráulica fue otro gran logro tecnológico, así como también el desarrollo de la industria y las máquinas, que se obtiene con la revolución industrial en el Siglo XVIII (Castells, 1998a, p. 4).

Ahora bien, valdría la pena preguntarse, ¿qué es lo nuevo que trae la virtualidad? Para responder a esta pregunta, Graham (2001) se pregunta por la diferencia entre lo nuevo y lo novedoso. Nuevos, cita el autor, fueron el ferrocarril, la imprenta, el automóvil, etc. Lo nuevo, en Graham, alude a lo que trae maneras nunca imaginadas de llevar a cabo o cumplir los deseos humanos reiterados y, además, apunta a la producción de transformaciones sociales a gran escala. Se necesitan los inventos y su popularización. En resumen, lo nuevo responde a la satisfacción de deseos y necesidades y a la transformación socio-política del mundo. Son meramen-



te novedosos, la máquina de afeitar eléctrica y las variaciones del automóvil, por ejemplo. La virtualidad podría entenderse como nueva si se le mira como una dimensión, cuyo alcance se encuentra en expansión, pero que se inserta dentro de la realidad conocida. La virtualidad engendra transformaciones en las formas de pensar, las posibilidades de la comunicación y sus prácticas de significación.

Lustgarten De Canteros, (2000), en su artículo “Virtualidad y transicionalidad”, afirma que para comprender bien la naturaleza de la virtualidad es indispensable entender las imágenes de síntesis que constituyen su materia prima;

éstas se calculan con un ordenador a partir de modelos matemáticos (...), se dice sintetizar una imagen, porque toda la información necesaria para su creación está disponible en forma simbólica en la memoria del ordenador y, por lo tanto, no hace falta recurrir al mundo real para crearlas (p. 615).

Se constituye de esta manera verdaderamente una nueva forma de escritura, de trabajo, de telepresencia, así como nuevas formas de efectos especiales implementados para la guerra y la información engañosa.

En estos entornos, uno o varios participantes, acoplados de manera adecuada al sistema, interactúan de manera tan rápida e intuitiva que la computadora y su operación sintetizadora desaparecen de la conciencia del usuario, con lo que el entorno artificial, así generado, es experimentado como si fuera natural. Se trata, pues, de un entorno artificial que es percibido gracias a estímulos sensoriales proporcionados por una máquina electrónica, y en el que las operaciones propias de los usuarios determinan, en parte, lo que en él sucede.

Si se adopta la realidad virtual (RV), con estas características, habría que anotar también, que el ambiente que envuelve al usuario existe tan solo en los ciclos de procesamiento de una compu-



tadora, que, además, debe proporcionar respuestas en tiempo real. Surge entonces la pregunta ¿existe una realidad virtual y/o una virtualidad real?

Según esto, al situarnos en el espacio de una máquina virtual, hablar de *una realidad no real*, ya no es necesario, puesto que se trata de una realidad efectiva, la realidad virtual, existente solo en el ciberespacio; por tanto, si se habla de virtualidad, deberíamos darnos cuenta de que se está haciendo referencia a usos de una máquina para actividades que no simplemente son mejor realizadas gracias a ella, sino que sin ella no serían posibles.

La RV ofrece la posibilidad de acceder a lugares y cosas que normalmente no son accesibles; así mismo, el usuario de la RV puede seleccionar su aspecto físico e incluso su personalidad virtual. Se abren entonces las puertas a un tipo distinto de relaciones humanas en las que primará la fachada; esa fachada virtual no solo nos permitirá ocultar nuestros defectos, sino nuestra propia identidad, dando así rienda suelta a un conjunto de actitudes normalmente inhibidas.

La realidad virtual proporciona una versión distorsionada de quien manipula el computador al otro lado, permitiendo, como dice Ventero (2000), una falsa imagen y la protección del anonimato, que convierten al cibernauta en un ser a veces agresivo, grosero o de un sexo distinto al real.

Por todo esto, existe una realidad virtual, pero también una virtualidad real es posible, ya que sus objetos, en este caso objetos virtuales, pueden ser manipulados como los de nuestra realidad inmediata, con la condición de que el usuario utilice una máquina productora de objetos virtuales para interactuar con ellos, aunque sin la máquina virtualizadora, fuera de su espacio, no existen, ni pueden manipularse.



Por consiguiente, penetrar en la realidad virtual significa moverse en un mundo completamente diferente, en una dimensión de experiencia nueva por entero, para la que valen reglas diferentes, ya que modifica de manera radical las condiciones de la percepción biológicamente determinada del continuo espacio-temporal, así como nuestra operatividad en los límites del mismo.

El espacio virtual construye mundos cuyas coordenadas no se pueden referir con sentido a los objetos del mundo cotidiano; por esto, según García (2002), la virtualidad se caracterizaría ante todo, por su falta de referencialidad, de significatividad. Para el autor, la RV no representa la duplicación de una realidad real en una realidad alternativa, sino solo un caso especial dentro del ámbito de la imaginación abstracta, un modelo experimental de un mundo alternativo de percepción, cuya especificidad radicaría en que se abre a la totalidad del aparato sensorial de quien se sumerge en él. “De esta forma quien utilice el ciberespacio como medio para asimilar el mundo, puede abordar la realidad desde perspectivas perceptivas hasta ahora desconocidas” (Baudrillard, 1993, p. 84). Aun así, para autores como Baudrillard, la realidad virtual y todo lo que entraña es un crimen perfecto: es el exterminio de toda ilusión, de toda realidad y, si se quiere, de todo sentido.

Según Baudrillard (1993), el mundo contemporáneo se caracteriza por un proceso de desmaterialización de la realidad: la mirada del hombre ya no se dirige hacia la naturaleza, sino hacia las pantallas de televisión o el computador; la comunicación se ha convertido en un fin en sí misma y en un valor absoluto.

La lectura en la pantalla es completamente diferente a la mirada. Es una exploración digital donde el ojo circula siguiendo una incesante línea quebrada. La relación con el interlocutor en la comunicación, con el saber en la información, es del mismo tipo: táctil y exploratoria. La voz en la nueva información, o incluso en el teléfono, es una voz táctil, una voz nula y funcional. Ya no es exactamente una voz, de la misma manera que en el caso de la pantalla, ya no se trata cabalmente de una mirada. Ha cambiado todo el



paradigma de la sensibilidad. Esta tactilidad no tiene el sentido orgánico del tacto. Significa simplemente la contigüidad epidémica del ojo y de la imagen, el fin de la distancia estética de la mirada. Nos acercamos infinitamente a la superficie de la pantalla, nuestros ojos están como diseminados en la imagen (Baudrillard, 1993).

La interpretación posmoderna de Baudrillard (1993) de la virtualidad se basa en la simulación, que no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen, ni realidad: lo hiperreal. La era de la simulación se abre con la liquidación de todos los referentes, o peor aún, dice Baudrillard, con su resurrección artificial en los sistemas de signos. No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso, ni de parodia, sino “de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo” (p 11).

Para profundizar en el tema de la simulación, Baudrillard va a establecer una diferencia importante entre los conceptos disimular y simular. En cuanto al primero, es fingir no tener lo que se tiene, mientras que el segundo es fingir tener lo que no se tiene; lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia. Aun así, la cuestión de la simulación no es tan simple, ya que, anota el autor, simular no es fingir. Así pues, “fingir o disimular dejan intacto el principio de realidad: hay una diferencia clara, sólo que enmascarada. Por su parte la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo verdadero y lo falso, de lo real y lo imaginario” (Baudrillard, 1993, p. 12). Por ejemplo, comenta Baudrillard, ¿sería posible simular un delito y probar que sólo era una simulación? Sin haberlo querido, se encontrará el sujeto inmerso de lleno en lo real, una de cuyas funciones es precisamente la de devorar toda tentativa de simulación, la de reducir todas las cosas a la realidad; es por esto que, siguiendo con el ejemplo, el robo cometido nunca será castigado como simulación, en tanto que no es posible equivalencia alguna con lo real. La simulación que se hace posible gracias a la virtualidad crea entonces una hiperrealidad.



Las imágenes, también pertenecientes al orden de lo virtual, han tenido un papel importante en el desarrollo de la simulación y de la hiperrealidad, hasta el punto de que el autor llega a decir que en realidad lo que ha estado en juego desde siempre, ha sido el poder mortífero de las imágenes, ya que las considera como “asesinas de lo real, asesinas de su propio modelo (...) a las cuales se oponen las representaciones como poder dialéctico, mediación visible e inteligible de lo real” (Baudrillard, 1993, p. 17).

Será por medio de la explicación de las imágenes virtuales, que Baudrillard llega a la conclusión de que por todas partes vivimos en un universo extrañamente parecido al original, en donde las cosas parecen dobladas por su propia escenificación, donde lo real no se borra en favor de lo imaginario, se borra en favor de lo más real que lo real: lo hiperreal. Más verdadero que lo verdadero: la simulación. Tanto la simulación como la hiperrealidad, para Baudrillard (1993) se entienden en la posmodernidad solo a partir de lo paradójico; así, explica el autor, la presencia no se borra ante el vacío, se borra ante un redoblamiento de presencia que invisibiliza la oposición de la presencia y de la ausencia. El vacío tampoco se desdibuja ante lo lleno, sino ante lo repleto y la saturación; el movimiento no desaparece tanto en la inmovilidad como en la velocidad y en la aceleración, en lo más móvil que el movimiento, que lo lleva al extremo a la vez que lo desprovee de sentido. La sexualidad no se desvanece en la sublimación, la represión y la moral; se atenúa con mucha mayor seguridad en lo más sexual que el sexo: el porno, lo hipersexual contemporáneo de lo hiperreal.

La hiperrealidad está presente en todas las imágenes de la posmodernidad, incluso existe una hiperpresencia táctil de las cosas, como si fuera posible tocarlas y llevárselas; pero no hay que engañarse, dice Baudrillard (1978), este espejismo de presencia táctil no tiene nada que ver con el sentido real del tacto: es una “metáfora de aprehensión correspondiente a la abolición de la escena y del espacio representativo” (p. 35). Esta aprehensión que hace posible el engaño visual, resurge sobre todo el llamado mundo



real, revelándonos que la realidad en la posmodernidad no es otra cosa que un mundo jerárquicamente escenificado, un simulacro, una hipersimulación experimental del engaño visual, de la cual es casi imposible escapar.

Es importante anotar que, aunque las cosas continúen como si no hubiera pasado nada, todo ha cambiado de sentido. La posmodernidad articulada sobre una ideología de visibilidad, de transparencia, de polivalencia, de consenso y de contacto, es hoy por hoy, virtualmente, el espacio de todas las relaciones sociales.

Lo que busca la simulación y el hiperrealismo de la virtualidad es inducir masas, producir un flujo humano y mental homogéneo, originando una obscenidad de todas las estructuras en un universo desestructurado,

la transpolítica es la transparencia y la obscenidad de todas las estructuras en un universo desestructurado, la transparencia y la obscenidad del cambio en un universo deshistorizado, la transparencia y la obscenidad de la información en un universo deseventualizado, la transparencia y la obscenidad del espacio en la promiscuidad de las redes, la transparencia y la obscenidad de lo social en las masas, de la política en el terror, del cuerpo en la obesidad y el clonismo genético... Final de escena de la historia, final de escena de la política, final de escena de la fantasía, final de escena del cuerpo: irrupción de lo obsceno. Final del secreto: irrupción de la transparencia (Jean Baudrillard, 1983, p. 22)

Y por último, final de la escena de la historia, de la política, de la escena de la fantasía, final del secreto, en una palabra, irrupción de la transparencia aparente.

En definitiva, Baudrillard (1983) nota que en la posmodernidad, y como efecto de la virtualidad, se ha producido una pérdida de la ilusión, es decir, que hay una especie de obscenidad de la imagen de tres o cuatro dimensiones, una obscenidad de la música de tres o cuatro o veinticuatro bandas, etc. Siempre al añadir real a lo real, con el propósito de una ilusión perfecta -la del estereotipo realista, perfecto-, se termina matando la ilusión de fondo.



La pornografía, por ejemplo, al añadir una dimensión a la imagen del sexo, le quita una dimensión al deseo y descalifica toda seducción. El apogeo de esta pérdida de imaginación de la imagen, para hacer que una imagen no sea ya una imagen, es hoy la imagen de síntesis, o sea, todo lo que tiene que ver con la imagen numérica, la realidad virtual.

Ahora bien, una imagen es justamente una abstracción del mundo, en dos dimensiones; es lo que le quita una dimensión al mundo real y, por eso mismo, inaugura el poder de la ilusión. La virtualidad, por el contrario, al hacernos «entrar» en la imagen, al recrear una imagen realista de tres dimensiones, o al añadir una cuarta dimensión que vuelve a lo real hiperreal, destruye esta ilusión. La virtualidad tiende a la ilusión perfecta, pero ya no se trata en absoluto de la misma ilusión creadora y artística de la imagen; se trata de una ilusión realista, mimética, hologramática que acaba con el juego de la ilusión, mediante el juego de la reproducción, de la reedición de lo real; no apunta más que a la exterminación de lo real por su doble (Baudrillard, 1983).

El último elemento relevante para comprender la sociedad de la información es el concepto de red.

Para Aguirre Romero, 2004, el concepto de red es el que permite la articulación entre las ideas que entendemos como características de la posmodernidad, con las que se define la sociedad de la información.

Hay redes de comunicación sociales, culturales, neuronales, informáticas, metabólicas; la metáfora de la red se ha mostrado fecunda como forma de explicación, ya que no hay fenómenos aislados, y menos en la posmodernidad que todo es inter-conectado por ella. Lo que emerge de la realidad es la relación, el vínculo; la red representa las relaciones dentro del sistema de información.



La sociedad de la información se manifiesta por medio de la emergencia de la gran red: Internet, que sirve para su vertebración, creando los canales de flujo de datos. El hecho decisivo es que esta red en continua expansión actúa como agente estructurante de una más amplia que es la red social. El ciberespacio no es un espacio aislado, sino un espacio de interacción social; es una red real, con sus servidores y conexiones, que atrapa a sus usuarios en el mundo de la virtualidad.

Lo importante es no establecer una separación entre mundo real y mundo virtual, sino comprenderlos conjuntamente, como integrantes de un mismo sistema ampliado, teniendo en cuenta que se corre el peligro de sumergirse tanto en la hiperrealidad y la simulación que proporciona la virtualidad, que ya no se sepa regresar de ellas; como diría Baudrillard (1983):

Una idea penosa: que más allá de un cierto momento preciso del tiempo, la historia ya no ha sido real. Sin percibirse de ello, la totalidad del género humano habría abandonado de repente la realidad. Todo lo que habría ocurrido a partir de entonces ya no sería del todo real, pero nosotros no podríamos entenderlo. Nuestra tarea y nuestro deber consistirían ahora en descubrir este punto, y, en tanto que no lo consigamos, tendríamos que perseverar en la destrucción actual (p. 12).

La promesa de lo virtual, de la virtualidad y sus supuestas bondades, no se avisa como la posibilidad para las nuevas gentes que habitan este mundo -que habitamos este mundo-, pues ello implicaría la desaparición de las posibilidades que nos da la voz, el cuerpo, la vida misma y lo que implica estar ahí con otros; el status Levinasiano aparece aquí en todo; somos uno, somos muchos, distintos y tan iguales; un nosotros que tejemos e irrumpimos en permanencia. El hombre no ha de ultrajar-se en la penumbra equivocada del no hay tiempo para nada, por tanto -y lo más inmediato- resulta de todas maneras acudir al teclado para no sucumbir al primer clic y dar reinicio a la conversación.

CLIC TRES

DIMENSIONES DEL FENÓMENO DE LA GLOBALIZACIÓN EN UNA SOCIEDAD EN RED

Uno puede estar a favor de la globalización y en contra de su rumbo actual, lo mismo que se puede estar a favor de la electricidad y contra la silla eléctrica.

(Fernando Savater)

Este capítulo parte del concepto de globalización y sus implicaciones, describiendo ambas caras del fenómeno que tiene diversos enfoques y parametrizaciones; en este orden de ideas, las vertientes económico globalizantes esbozan estrategias y resultados propios de la coyuntura económica y los mecanismos de intervención, así como tipo de globalización al que se haga referencia.

En el mundo moderno donde los cambios son el común denominador en todas las esferas del sistema económico-social, es muy común hacer referencia a una serie de conceptos que como un todo se agrupan bajo el nombre de globalización; el primero de ellos que será materia de análisis, es el que la define como “un conjunto de transformaciones que se expresan y realizan en el plano global, regional, nacional e incluso local” (Vengoa, 2002, p. 4). Estas transformaciones modifican las relaciones espaciotemporales, con resultados contradictorios y adversos para algunos países, por lo general, aquellos que hacen parte del grupo de subdesarrollados o considerados de la periferia, puesto que es notorio



en la actualidad que los países desarrollados, que poseen el 15% de la población mundial, controlan el 70% del comercio internacional y el 90% de la Inversión Extranjera Directa (IED) (Vengoa, 2002, p. 208).

Joseph Stiglitz (2006) nobel de economía en el año 2001, afirma que el proceso actual de globalización está provocando unos resultados desequilibrados, tanto entre países como dentro de los mismos. Para el profesor estadounidense existe creación de riqueza, pero a la vez hay demasiados países y gente que no comparte sus beneficios, ni su voz se oye en lo que se refiere a la configuración del proceso. Stiglitz argumentó que el problema de la globalización no es ella en sí misma, sino la forma en que se está gestionando, generando cierta atracción en el ámbito social, y siendo altamente cuestionada por hombres y mujeres que consideran que esta no ha alcanzado sus aspiraciones simples y legítimas de puestos de trabajo dignos y un futuro mejor para sus hijos; muchos de ellos viven en el limbo de la economía informal, sin derechos legales y en países pobres donde subsisten de manera precaria en los márgenes de la economía global. Incluso en países donde prima el éxito económico, algunos trabajadores y comunidades se han visto afectados en forma adversa por la globalización. Mientras la revolución de las comunicaciones globales aumenta la conciencia de estas disparidades. Estos desequilibrios globales son moralmente inaceptables y políticamente insostenibles.

La globalización, o mundialización, no es un fenómeno nuevo. El período transcurrido hasta fines del siglo XIX se caracterizó por un crecimiento económico y una integración mundial sin precedentes. Es así que los antecedentes de la globalización económica pueden encontrarse en los esfuerzos por ampliar los mercados, más allá de las fronteras nacionales, impulsando la generación de lazos comerciales y el fortalecimiento del intercambio.



Otro de los conceptos coyunturales del sistema económico es la visión que tiene el Fondo Monetario Internacional (FMI), organismo creado en el marco de la Conferencia Bretton Woods (1945). Como componente principal de cooperación económica destinado a evitar que se repitan las devaluaciones competitivas, que contribuyeron a provocar la Gran Depresión de los años treinta; esta organización actualmente busca fomentar la cooperación monetaria internacional, consolidar la estabilidad financiera, facilitar el comercio internacional, promover un empleo elevado y un crecimiento económico sostenible, y reducir la pobreza en el mundo entero (Fondo Monetario Internacional, sección “Por qué se creó el FMI y cómo funciona”).

En el texto de Estefanía (2011), se conceptualiza la cara oculta de la prosperidad, expresando que las condiciones de vida han mejorado más en el último siglo que en todo el resto de épocas de la humanidad. Hoy vivimos tiempos en los que la riqueza mundial, las conexiones internacionales y la capacidad tecnológica son mayores que nunca; al mismo tiempo, es el período en que más grandes son las desigualdades, puesto que a medida que se avanza en los niveles técnico y económico, se retrocede en el aspecto social.

Ese aumento de transacciones generadoras de riquezas concentradas y constantes cambios en la forma de vida al interior de cada país, ha logrado la atención de organismos multilaterales como el FMI, quien diseña y sugiere estrategias de política monetaria a las naciones, encaminadas a fortalecer sus economías internamente para que puedan afrontar los desafíos de la globalización -representada en el libre mercado y en la inversión de capital-. De cierta manera, el FMI busca predecir los efectos que se generan en el ámbito internacional a causa de los impactos individuales de los países, considerando que la globalización podría contribuir en gran medida al crecimiento y que es esencial para lograr una reducción sostenida de la pobreza mundial (Köhler, 2002).



La globalización como fenómeno dinámico, se originó en el proceso de internacionalización de la economía reflejado en la intensificación de las transacciones transversales que se viene dando desde la segunda guerra mundial, la cual alteró las relaciones políticas y la estructura social del mundo; bajo tal esquema se dio origen a la Organización de las Naciones Unidas (ONU), cuyo objeto inicial fue facilitar la cooperación en asuntos como el derecho internacional, la paz y seguridad internacional, el desarrollo económico y social, los asuntos humanitarios y los derechos humanos (ONU, 2012, sección “Historia de las Naciones Unidas”).

Para la ONU, la globalización es un asunto inevitable en la historia humana, que ha acercado el mundo por medio del intercambio de bienes y productos, información, conocimientos y cultura. Dicha Organización afirma que en las últimas décadas, esta integración mundial ha cobrado velocidad de forma espectacular, debido a los avances sin precedentes en la tecnología, las comunicaciones, la ciencia, el transporte y la industria. Si bien la globalización es a la vez un catalizador y una consecuencia del progreso humano, es también un proceso caótico que requiere ajustes y plantea desafíos y problemas importantes (ONU, sección “Los objetivos de desarrollo del milenio”).

La coyuntura económica mundial demuestra que los países no se limitan a invertir dentro de su espacio territorial, sino que buscan alternativas de comercio e inversión en otros países, creando toda una mezcla de intercambios económicos entre las distintas naciones. En vista de lo anterior, al inicio de la globalización se originaron otras instituciones -además de la ONU-, a raíz de la liberación del comercio y las inversiones internacionales, surgidas entre los países integrantes de la Organización de Cooperación y Desarrollo Económico. Dichas instituciones fueron el Fondo Monetario Internacional, FMI; el Acuerdo General de Aranceles y Comercio, GATT, que dio origen a la Organización Mundial del Comercio, OMC; y el Banco Mundial, BM.



La globalización no es otra cosa que la nueva configuración espacial de la economía y de la sociedad mundial, bajo las condiciones del nuevo capitalismo informático-global, según Dabat (1999). Se trata de un fenómeno de las últimas décadas del siglo XX, en el contexto de los grandes cambios mundiales que siguieron a la gran crisis mundial capitalista de mediados de los 70s, el derrumbe del socialismo estatista, la emergencia ecológica mundial y el enorme desorden mundial que siguió al fin del orden bipolar de la segunda postguerra (Dabat y Rivera, 1995). En tales cambios, confluyeron tanto procesos históricos relativamente viejos, como la tecnología electrónica y de las comunicaciones, el telón de fondo de la crisis ecológica, la enorme extensión mundial de la empresa transnacional o la nueva división internacional del trabajo, con otros completamente nuevos como la reestructuración posfordista y de mercado del capitalismo, las redes de información e Internet, la casi completa desaparición del estatismo y el nacionalismo corporativo del Tercer Mundo, la constitución de un nuevo sistema financiero de características inéditas, la integración mundial de la producción o la apertura externa, reforma neoliberal e incorporación plena al mercado mundial de los países periféricos, incluidos la gran mayoría de los ex miembros del Bloque Comunista.

De acuerdo con la visión de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe, CEPAL (2002), el mundo de hoy está marcado por la globalización, es decir, por la creciente gravitación de los procesos económicos, sociales y culturales de carácter mundial, sobre aquellos de carácter nacional o regional; de manera que los drásticos cambios en los espacios y tiempos generados por la revolución de las comunicaciones y la información, le han dado nuevas dimensiones que representan transformaciones cualitativas con respecto al pasado. Puntualizan, además, que la globalización ofrece, sin duda, oportunidades para el desarrollo, siendo importante que las estrategias nacionales se diseñen actualmente en función de las posibilidades que esta ofrece y los requisitos que exige una mayor incorporación a la economía mundial.



La Comisión analiza que este proceso, al mismo tiempo, plantea riesgos originados en nuevas fuentes de inestabilidad, tanto comercial como, y especialmente, financiera; riesgos de exclusión para aquellos países que no están adecuadamente preparados para las fuertes demandas de competitividad, propias del mundo contemporáneo, y riesgos de acentuación de la heterogeneidad estructural entre sectores sociales y regiones dentro de los países que se integran, de manera segmentada y marginal, a la economía mundial.

Finalmente, la CEPAL (2002) indica que muchos de estos riesgos obedecen a dos características preocupantes del actual proceso de mundialización. La primera es el sesgo que se aprecia en la globalización de los mercados; junto a la movilidad de los capitales, los bienes y los servicios, existen fuertes restricciones a la libre movilidad de la mano de obra, lo que se refleja en el carácter asimétrico e incompleto de la agenda internacional que acompaña a la globalización, la cual no incluye, por ejemplo, temas como la mencionada movilidad de mano de obra ni mecanismos que garanticen la coherencia global de las políticas macroeconómicas de las economías centrales, pautas internacionales para lograr una adecuada tributación del capital, y acuerdos de movilización de recursos para compensar las tensiones distributivas que genera la globalización, tanto entre países como al interior de ellos. Estas carencias, a su vez, reflejan un problema aún más inquietante: la ausencia de una gobernabilidad adecuada para el mundo de hoy, no solo económica, sino también en otros terrenos, debido al enorme contraste entre los problemas de alcance mundial y los procesos políticos, que siguen teniendo como marco las naciones e incluso, crecientemente, los espacios locales.

La segunda dimensión del proceso de globalización es la gradual generalización de ideas y valores en torno a los derechos civiles y políticos, por un lado; y a los económicos, sociales y culturales, por el otro, que van dando sustento al concepto de ciudadanía global. Nadie encarna mejor este aspecto del proceso de globalización que las Naciones Unidas, puesto que desde su



carta constitutiva ha consagrado doctrinas alrededor de esos derechos, que fueron progresivamente ratificados por los gobiernos en las sucesivas cumbres mundiales.

La globalización económica evoluciona simultáneamente a otros procesos que tienen su propia dinámica. Uno de los más positivos es el que la CEPAL (2002) ha denominado globalización de los valores, entendida como la extensión gradual de principios éticos comunes, y cuya manifestación más cabal son las declaraciones sobre los derechos humanos, en sus dos dimensiones más importantes. En primer término, los civiles y políticos, que garantizan la autonomía del individuo ante el poder del Estado y la participación en las decisiones públicas. En segundo lugar, los derechos económicos, sociales y culturales, que responden a los valores de igualdad económica y social, solidaridad y no discriminación. Uno de sus principales reflejos ha sido la creciente adhesión a las convenciones de las Naciones Unidas sobre derechos humanos por parte de los gobiernos. Otra de las posibilidades en el marco de este fenómeno son las declaraciones de las cumbres mundiales sobre medio ambiente, desarrollo social, población, mujer y protección de los derechos del niño, y demás, celebradas en el marco de las Naciones Unidas. La Declaración del Milenio posibilita los principios consagrados en las discusiones que se gestan en la Cumbres Internacionales, a propósito del tema de la virtualización hoy.

Es así que la dinámica del proceso de globalización está determinada, en gran medida, por el carácter desigual de los actores participantes. Dicha desigualdad se hace más notoria si se analiza desde el concepto de desarrollo económico, el cual se enmarca en el objetivo de la búsqueda del mejoramiento de la calidad de vida de la población. En el caso de los países desarrollados, y las empresas transnacionales, son visibles las ventajas económicas ocasionadas, de un lado, por la dominación -en términos del comercio internacional-, dado que su industria es intensiva en el uso de capital para la generación de valor agregado, y en los tipos de cambio que favorecen las relaciones comerciales por tener mone-



das fuertes dentro del llamado sistema monetario internacional; y de otro lado, las ventajas en el contexto político debido al manejo directo de las disposiciones sobre los países con menores posibilidades, los cuales claramente han perdido su soberanía, al ser frentes de explotación de sus recursos naturales.

Los informatizados, tecnológico-dependientes y los que sufren de invisibilidad electrónica.

Cuando se hace referencia a la globalización, en términos de lo informático-global, se abarca el periodo de mediados del siglo XX hasta la actualidad, con una serie de avances tecnológicos; tiempo que se compara con la revolución industrial en el siglo XVII, cuyo impacto dividió la historia de la humanidad gracias a la invención de la máquina de vapor. Esta revolución informática originada con la aparición de la computadora se ha convertido en el símbolo de la modernidad y el detonante del mayor impacto económico, social y cultural de la época.

La reestructuración capitalista de los años 80 y 90, que siguió a la crisis de agotamiento del patrón fordista-keynesiano de acumulación y que abrió paso a la automatización flexible de los procesos productivos, generó en el plano económico industrias revolucionarias nuevas como el semiconductor, la computadora o el software (Lester, Flavin & French, 1998), que asociadas al nuevo equipo reprogramable y a las redes de computadoras, transformaron el conjunto de las condiciones de la producción (automatización flexible, fraccionamiento de procesos productivos) y convirtieron al conocimiento en la principal fuerza productiva de esos años..

La transformación de las condiciones de la producción, del crédito, del consumo y del comercio, modificó las relaciones entre bienes y servicios, la organización de la empresa, las condiciones de la competencia y cambió la estructura del empleo, modificando, individualizando y mundializando los patrones de consumo.



En términos de dinámica económica, transformó la lógica de la acumulación de capital y dio lugar a un nuevo ciclo industrial, comandado por el sector electrónico informático, y a una división global del trabajo que redefinió las relaciones entre países y regiones del mundo, la introducción de la computadora y de sus redes, la revolución de las comunicaciones y la llamada economía del conocimiento en la que el software, las comunicaciones y el Internet se convierten en los nuevos sectores productivos que alteran las condiciones de desenvolvimiento de la economía, la sociedad, la cultura y la geopolítica mundial (Dabat, 2000), todo esto agrupado en el tipo de globalización virtual.

La globalización virtual se refiere entonces a la transacción de valores y al procesamiento y circulación de datos e imágenes, abarcando los extraordinarios avances y baja de costos en la transmisión de información. Según Levitt (1983), la comunicación y la tecnología hicieron más pequeño el mundo, de modo que quienes están en cualquier lugar desean todas las cosas vistas o experimentadas, o las que han escuchado a través de la publicidad en la radio, la televisión, el Internet o cualquier otro medio de comunicación.

Por ello surgen mercados globales para productos estandarizados de consumo a gran escala, en contraste con mercados extranjeros segmentados con diferentes productos. La homogeneización de los mercados lleva a las empresas a elaborar productos uniformes y que se venden de la misma manera en todo el mundo. Para las compañías, significa la reducción en sus costos de producción y marketing, lo cual eleva sus utilidades (Lamb, Joe, y Carl, 2006). Para las grandes empresas, esta visión de los mercados garantiza el dominio y control de los segmentos a donde dirigen sus operaciones, razón por la que mediante estrategias, especialmente de publicidad, tratan de imponer dicho modelo.

Con la revolución informática, de las comunicaciones, de la información y de las llamadas industrias culturales, se generaron en el mundo cambios representativos en el conjunto de las relacio-



nes sociales y los patrones culturales, principalmente. La configuración total del fenómeno se refleja en las transformaciones de la vida social, al modificar aspectos relacionados con el comportamiento de las familias frente al consumo, entendidas como un todo dentro del sistema económico, puesto que aportan a este los factores de producción y son componente fundamental en la demanda agregada.

Asimismo, tal revolución origina nuevas tendencias en lo que se refiere a la individuación o reflexividad de las personas o los cambios en los principios de la organización social hacia esquemas de trabajo en red basado en la cooperación entre individuos, que han favorecido el desarrollo de movimientos sociales no corporativos, como los de mujeres, ancianos, trabajadores, estudiantes y las llamadas minorías.

La percepción generalizada del nuevo fenómeno, no se limita a los grandes cambios tecnológicos, sino a la influencia de estos en el ámbito económico, sociocultural y geopolítico mundial. La globalización económica está cambiando las acciones en esta línea de todas las naciones -en asuntos como el comercio-, no solo mediante su liberalización y la redefinición de las relaciones internacionales plasmadas en diversos tipos de acuerdos, sino con renovación total de las estrategias de comercialización implementando el neuromarketing, marketing viral, social media, mailing, entre otros. Estas nuevas estrategias han revolucionado totalmente la forma de comercializar los bienes y servicios generando influencia directa sobre los consumidores y llegando a manejar la intención de compra de estos.

El neuromarketing (Sánchez, 2011) es una disciplina de avanzada, que tiene como función investigar y estudiar procesos cerebrales involucrados en la conducta y toma de decisiones de las personas en los campos de acción de marketing tradicional (inteligencia de mercado, diseño de productos y servicios, comunicaciones, precios, branding, posicionamiento, targeting, canales y ventas). De esta manera, se puede leer la mente del consumidor, conocer



sus deseos, qué lo motiva para asumir, a su parecer, la mejor toma de decisión al comprar o consumir un producto o servicio, independientemente del tamaño de la organización con la que se esté trabajando, el producto que se quiera vender o el tipo de consumidor al cual se quiere dirigir.

En el caso del marketing viral, Berruga Lloret (2009) indica que se basa en el estudio riguroso de cómo utilizar la Internet para propagar virales con eficacia o generar efectos de publicidad “ordenador a ordenador”, y, por tanto, usuario a usuario; pretende básicamente lograr que los usuarios potenciales de un determinado producto se transmitan entre sí un mensaje prediseñado con valores positivos sobre el mismo, y que lo hagan con una cierta velocidad prevista y de modo exponencial.

El social media, es el uso de la redes sociales que permite a las empresas y los consumidores interactuar y comentar acerca de sus productos o servicios; y, el mailing es aquella acción de marketing directo que consta del envío de información o propaganda publicitaria por correo, a las personas que forman parte de una lista, aunque difícilmente la empresa sabe el porcentaje de impacto en el consumo de sus productos.

Las anteriores corrientes del marketing son un reflejo de la influencia de la virtualización en la toma de decisiones de los consumidores, evidenciando que, debido al uso de las tecnologías de la información y la comunicación, se logra incluso influenciar la mente del sujeto para inducirlo a definir estructuras comportamentales, basadas en el deseo del productor y no en el suyo propio.

La globalización plantea desafíos y oportunidades. A partir del desarrollo de las comunicaciones satelitales, del correo electrónico y posteriormente, de Internet, la problemática espacio-tiempo cambió su significado. El concepto de aldea global, término que busca describir las consecuencias socioculturales de la comunicación inmediata y mundial de todo tipo de información que posibilitan y estimulan los medios electrónicos de comunicación, se ge-



neralizó y el mundo actual se globalizó. La virtualidad se convirtió en el signo de la época y la sociedad de la información en un modelo a alcanzar por los países que tienen esta posibilidad. Periódicos, libros, redes corporativas o privadas, empresas y grupos de trabajo, todos ahora virtuales, aparecen en la palestra pública.

En la sociedad de la información, el espacio y el tiempo no son condicionantes de la interacción social, del mismo modo que las fronteras y los límites nacionales no representan barreras para la circulación del capital, de datos, del mercado, incluso de trabajo, o de relaciones interpersonales. En la actual sociedad, la información se ha convertido en un elemento tan importante como los recursos humanos, naturales y financieros para el desarrollo de las economías modernas, caracterizadas por la progresiva implantación de las TIC en el conjunto de las actividades económicas, tanto de producción como de distribución y consumo.

Un amplio abanico de innovaciones de proceso y de producto en materia de informática y telecomunicaciones ha generado la aparición de nuevas actividades productivas –el sector TIC– junto con la transformación de la industria de los contenidos tradicionales hacia los nuevos formatos digitales. Las organizaciones en general y las empresas en particular, se enfrentan en este nuevo siglo a uno de los retos más importantes y singulares de la era actual: aprender a dirigir el conjunto de conocimientos existentes en aquellas, con el fin de crear valor en la nueva sociedad del conocimiento y generar ventajas competitivas sostenibles o competencias esenciales, que les faciliten lograr una excelencia organizativa (Mena, 2006, sección “La Red Nacional de Información del IDICT -REDNIDICT-”).

El proceso de virtualización en la economía está transformando las nociones clásicas de mercado y de trabajo (Lévy, 1998). El ciberespacio ha provocado la aparición de un entorno de transacción cualitativamente distinto, en el que los roles de los consumidores, los productores y los intermediarios, cambian profundamente. Entre algunas de las manifestaciones más notables del proceso de



virtualización se describen, según Wong-González (1999, p. 6), la *realidad virtual*, conocida como las simulaciones del ciberespacio que pueden ser utilizadas para aumentar la productividad, realzar el desempeño y capacitación en el trabajo, o mejorar el diseño de productos; en el mundo de la realidad virtual se transmite y procesa información sensorial múltiple con el fin de recrear los ambientes más realistas, además de funcionar en forma interactiva. En este proceso se combinan elementos tales como sonido, cerebro, tacto, visión y telepresencia. El *producto virtual* es aquel que existe desde antes de ser producido; su concepto, diseño y manufactura son archivados en la memoria de equipos asociativos, en computadoras y líneas de producción flexibles, proveen al cliente una satisfacción inmediata con eficiencia en costos, por tanto, es producido instantáneamente y comercializado en respuesta a la demanda del cliente. La *corporación virtual* vincula todas las formas diversas de innovación como aprovisionamiento justo a tiempo, equipos de trabajo, manufactura flexible, ingeniería reutilizable, facultad participativa del obrero, racionalización organizacional, diseño computarizado, calidad total, clientelización en masa, entre otras;asimismo, ha sido definida como una red temporal de empresas independientes ligadas por la tecnología de informática, con el fin de compartir habilidades, costos y tener acceso a los mercados globales. *Departamento virtual*, conceptualizado como equipos de trabajo provenientes de divisiones y localizaciones múltiples dentro de una organización, es donde las tareas relacionadas con la función de producción son integradas durante procesos de reingeniería, estableciendo nuevas relaciones entre jerarquía, localización y poder. *Moneda virtual*, sistema de cambio que representa una transacción electrónica en tiempo real, es la forma más eficaz de que el navegante web entre a su tienda y comercie sin el uso de cheques, visas o tarjetas de crédito (de forma física). Otra de las expresiones es la de *universidad virtual* y se define como un esquema que utiliza nuevas tecnologías de telecomunicaciones y redes electrónicas como enlaces vía satélite, Internet, multimedia, correo electrónico, y videoconferencias, entre otras herramientas, para desarrollar sus activida-



des académicas. *Comunidad virtual* son agregados sociales que surgen de la red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético. En síntesis, el fenómeno de la virtualidad está reconfigurando un gran número de procesos económicos, sociales y culturales.

La mundialización o globalización de la cultura, según Ortiz (como se citó en Sequera 1999), está profundamente asociada al desarrollo de la industria cultural bajo la hegemonía de la televisión: la globalización de las telecomunicaciones. Tiende a difundir hábitos de consumo, comportamientos y valores predominantes en las sociedades industrializadas, y a imponerse en las culturas de los países más poderosos, afectando la construcción de las identidades nacionales de otros países. Por esto, la globalización tiende a arrasarse con las culturas, especialmente las más frágiles, ya que genera una competencia cada vez más feroz, por lo que, para sobrevivir, las organizaciones tienen que ser cada vez más ágiles, flexibles, inteligentes y dispuestas al cambio. Los avances tecnológicos imponen retos crecientes y constantes y, a su vez, aumentan las oportunidades para compartir y generar redes de trabajo con base en la innovación, manejo de información y gerencia del conocimiento.

En el contexto cultural, la virtualidad está constituyendo una nueva racionalidad de la época, una nueva forma de entender e interpretar la cotidianidad, que implica pensar desde la heterogeneidad, la multiplicidad de los componentes filosófico y antropológico, y distintas formas de pensar, las cuales reúnen elementos que redefinen lo actual para transformar la realidad. Es así que el cambio cultural, producto de la virtualidad, conlleva a un nuevo modelo socio-cultural caracterizado por la diferenciación social que deriva en la segmentación de públicos y del consumo; en una estratificación creciente de los usuarios resumida en dos poblaciones: “los interactuantes y los interactuados” (Castells, 1997, p. 404). Los primeros estarían en condiciones de controlar sus pro-



pios sistemas de comunicación, abiertos en distintas direcciones, mientras que los segundos tendrían limitadas posibilidades de selección.

Las raíces de este largo proceso se nutren de las sucesivas revoluciones tecnológicas y, muy en particular, de las que han logrado reducir los costos de transporte, información y comunicaciones. La disminución radical del espacio, en el sentido económico del término, es un efecto acumulado de la reducción de los costos y del desarrollo de nuevos medios de transporte, a lo que se une la posibilidad de transmitir información en tiempo real, cuya primera etapa es la invención del telégrafo y que se expande posteriormente con el teléfono y la televisión. En cambio, el acceso masivo a la información solo se hace posible gracias a las tecnologías de información y comunicaciones desarrolladas en los últimos años, que han permitido disminuir drásticamente el costo de acceso, aunque evidentemente no ocurre lo mismo con el de procesamiento y, por consiguiente, el de empleo eficaz de la información. Los progresos registrados en el transporte, la información y las comunicaciones forman parte de un conjunto más amplio de innovaciones tecnológicas que hicieron posible adelantos sin precedentes en la productividad, el crecimiento económico y el comercio internacional.

Para el Presidente y Director General de Microsoft Corporation, Bill Gates (1999), las características esenciales que deberán tener las empresas del futuro a fin de lograr ser competitivas, serán inicialmente tener mayor eficiencia en velocidad de respuesta, producto del conocimiento y dominio de la digitalización. Gates visualiza los sistemas de información de la empresa como un sistema nervioso, parecido al del cuerpo humano, donde ante una acción existe una reacción; por ello el éxito de las empresas estará enmarcado por el uso de tecnología digital que guíe su estilo de trabajo. En su libro, Gates enumera 12 acciones clave para las empresas, basado en el hecho que el nuevo milenio incorpora de forma directa los medios y mediaciones digitales en todos los campos; dentro de tales acciones se resalta la comunicación a tra-



vés del correo electrónico y el conocimiento de la empresa desde su interior, al que denomina “conocer sus números” (1999, p. 237), es decir, usar eficientemente las líneas telefónicas como medio de acercamiento a los stakeholders, ofreciendo la información adecuada y oportuna, puesto que este instrumento, unido a la comunicación electrónica, garantiza que las actividades de la empresa tengan siempre congruencia lógica con la situación real del mercado. También, resalta la formación de una cultura de cooperación mediante la aportación de ideas y colaboración en la toma de decisiones. Todos estos elementos irán acompañados de un proceso de escucha y una organización sistemática, que haciendo uso de las herramientas digitales, llevarán a la optimización de procesos y al contacto directo con los clientes, para llegar finalmente al desarrollo de una empresa inteligente.

Entre tanto, si bien es cierto que en el acceso a las nuevas tecnologías, al igual que en el ámbito comercial, la globalización de los mercados ofrece a los países en desarrollo amplias oportunidades de mejor integración en la economía mundial, cuando no existe una auténtica igualdad de oportunidades en el ámbito internacional, las normas globales solo generan mayores disparidades. Si se observa desde el punto de vista económico, estos procesos favorables se enfrentan a la apertura incompleta de las economías desarrolladas, reflejo de las prácticas proteccionistas que siguen predominando en el mundo, así como a la sobreoferta de determinados bienes en el comercio internacional, máxime de materias primas. Otra fuente de preocupación es la enorme brecha digital interna, tanto social como productiva, reflejando nuevamente el panorama del desarrollo vs el subdesarrollo, siendo este último determinante en el acceso a los beneficios ofrecidos por la virtualidad -descrita como los procesos de incorporación de activos digitales y servicios mediados por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación-; esta brecha se hace cada vez más amplia si se analiza el grado de conectividad e industrialización que tienen ciertas poblaciones y lo que generaría, hablando de costos, acceder a tales procesos.



Así mismo, si bien es cierto que el fenómeno globalización virtualizada ha generado marcadas diferencias en la economía, el comercio y los negocios, no es posible describir la configuración del fenómeno sin argumentar cambios en el desarrollo de las relaciones del sujeto, con sí mismo y sus semejantes, que se agrupan en la llamada *globalización de los valores* vinculada a las luchas de la sociedad civil internacional, puesto que se ha conformado una sociedad civil global, cuya capacidad de información y movilización se ha multiplicado con las nuevas tecnologías comunicacionales.

Los antecedentes de esta sociedad se remontan al internacionalismo liberal, surgido de las revoluciones de Estados Unidos y Francia a fines del siglo XVIII, cuya expresión más concreta es la Declaración de los Derechos del Hombre y el ciudadano de la Revolución Francesa (CEPAL, 2002). Como bien se sabe, estos valores ejercieron una gran influencia en las luchas por la independencia en América Latina y el Caribe, que se iniciaron con la revolución haitiana de 1791, como efecto directo de la revolución francesa. La prolongada historia de los movimientos sociales ha adquirido en los últimos años una nueva dimensión: la lucha por el derecho a la identidad de pueblos y grupos sociales que se sienten amenazados por la tendencia a la homogeneización cultural, que impone la globalización. Este derecho a ser diferente interactúa de diversas maneras con los derechos humanos, en el sentido tradicional, que reconocen la igualdad de los ciudadanos, entre sí y ante el Estado. Igualdad e identidad tienen, por tanto, una compleja relación en el plano mundial. La globalización ataca y fomenta, a la vez, la diversidad cultural; de hecho, segmentos enteros de la humanidad sienten amenazadas sus historias irrepetibles y los valores que rigen sus comunidades. Pero, al mismo tiempo, la globalización estrecha las relaciones entre tradiciones culturales y modos de vida distintos, y propicia una pluralidad de interpretaciones sobre el orden global.



Se considera que el inusitado desarrollo de los medios de comunicación condiciona estos procesos, ya que agiganta la brecha entre los cánones culturales privilegiados por las cadenas globales y las bases culturales y artísticas de los países y regiones; su control en el ámbito nacional e internacional está concentrado en pocas manos. Esta situación atenta contra el ideal de diversidad cultural, ya que el manejo del intercambio simbólico incide en la construcción de la identidad, de las opiniones y de las convicciones. El desarrollo de medios audiovisuales se traduce en un notable aumento de las expectativas personales.

Con la generación y adopción de tecnología, así como con el mejoramiento de la competitividad internacional, también se constituyen procesos de carácter sistémico, ya que el desempeño del sistema de innovación depende de un conjunto de sinergias y externalidades de diversas clases, más allá de las reacciones maximizadoras de las empresas frente a los cambios de incentivos. En esta visión, las oportunidades y los obstáculos tecnológicos, las experiencias y habilidades adquiridas por los diferentes agentes del sistema de innovación, que fluyen a través de este de una actividad económica a otra, establecen un contexto específico para cada país o región, que hace que cualquier conjunto dado de incentivos económicos genere diferentes estímulos y restricciones a la innovación. En la medida, y en los casos en que la divergencia entre los incentivos económicos y el estímulo a la innovación representado por las externalidades sea significativa, la asignación de recursos de las empresas a la innovación basada en el sistema de precios será sub-óptima. En definitiva, las empresas responden apropiadamente a los desafíos de la competitividad si trabajan en mercados eficientes y con sólidos vínculos a redes dinámicas con instituciones vigorosas. En los países en desarrollo, además de las considerables fallas de información y externalidades que impiden una respuesta adecuada a dichos desafíos, muchos de los mercados e instituciones que rodean a las empresas son deficientes o inexistentes. Tanto las empresas proveedoras como las de servi-



cios básicos pueden verse afectadas por los factores que conducen a una insuficiencia de capacidades tecnológicas y que representan falta de competitividad (CEPAL, 2002).

Es así, que de informatizados y tecnológico-dependientes no se escapa ninguna de las esferas de la sociedad, económica, política y civil, siendo esta tal vez la principal implicación de la virtualidad globalizada en el sujeto, que, con el paso del tiempo, sufre una invisibilidad electrónica que lo lleva a generar procesos de dependencia cooperativa relacional, reflejada en los diversos en-red-os de la sociedad posmoderna. En efecto, “la globalización está provocando un obsesivo afán de identidad, que va a provocar muchos enfrentamientos.

CLIC CUATRO

TRAZAS EN TRIZAS:

DEL SUJETAMIENTO EN LA VIRTUALIDAD

El mundo de la virtualización invade gran parte de la vida contemporánea y especialmente se prevé que todas las instituciones educativas, religiosas, jurídicas, etc. (...) generalicen en corto tiempo el uso de las nuevas tecnologías, como soporte en todos sus procesos. Tales procesos de incorporación tecnológica no son completamente nuevos en la historia, lo revolucionario son las transformaciones ontológicas y antropológicas que subyacen a estas nuevas formas de lo virtual, que transmutan la realidad actual. Bajo este lente virtual se están trazando rutas inéditas de acción y de intervención en el mundo material y social.

(Carreño, 2012).

Sentimiento: sobre el exilio del sujeto en la virtualidad

A lo largo de la historia, las culturas han sido generadas por sujetos que compartían espacio y tiempo en condiciones determinadas por tres tipos de relaciones: de producción, de poder y de experiencia (Castells, 1998b). Tales culturas han conformado diferentes épocas y, a su vez, han tenido una forma específica de mirar



y comprender la realidad; esta realidad, que también puede entenderse como cosmovisión, guarda en sí misma la imagen del mundo propia de ese periodo.

Una nueva sociedad surge entonces, según Castells (1998b), siempre y cuando pueda observarse una transformación estructural en los tres tipos de relaciones antes mencionadas; cambio que conlleva una modificación “igualmente sustancial de las formas sociales del espacio y el tiempo, y la aparición de una nueva cultura” (p. 374).

La transformación estructural de la que habla Castells (1998b), necesaria para el surgimiento de una nueva sociedad, es evidenciada en la posmodernidad gracias a “una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información [con la virtualidad como elemento central que] está modificando la base de la sociedad a un ritmo acelerado” (p. 384). Sin embargo, la tecnología y la virtualidad no son conceptos nuevos como lo explica el mismo autor:

La capacidad o falta de capacidad de las sociedades para dominar la tecnología, y en particular las que son estratégicamente decisivas en cada período histórico, define en buena medida su destino, hasta el punto en que podemos decir que aunque por sí misma no determina la evolución histórica y el cambio social, la tecnología o su carencia, plasma la capacidad de las sociedades para transformarse (1998a, p. 33).

Y es justamente en esa transformación que emociones, sentimientos, pasiones y afectos⁴ de los sujetos toman sentido y permean las decisiones, formas de pensar e interpretar el mundo real y virtual que les rodea. Para comprender el papel de los sentimientos en la virtualidad y cómo ocupan un lugar fundamental en las

⁴ En este texto se usará el concepto sentimientos para representar la vida afectiva de los sujetos, tal como se explica en este capítulo. Siguiendo con el intento de clarificación de la emoción y conceptos afines, el afecto es “el modo en que un estado emocional interno se revela externamente” (Siegel, 2007, p. 190), el cual aparece con señales no verbales y revela la naturaleza primaria, no diferenciada, de las emociones. Los afectos poseen “valencia, que puede ser positiva o negativa, así como una alta baja activación” (Fernández y Carrera, 2007, p. 299). En cuanto a la pasión, “no es un proceso afectivo muy profundo, de gran intensidad y que es capaz de dominar la actividad de la persona (...). Conlleva la focalización en un único objetivo relacionado con el objeto de pasión” (p. 300).



nuevas relaciones que se construyen, e incluso en las nuevas identidades de los sujetos, se hace necesario un breve recorrido que permita clarificar conceptos afines.

La palabra emoción proviene del latín *emocional*, acto de remover, y del verbo *emotio*, que significa alejarse, moverse. De ahí los juegos de palabras ingleses actuales que parten de la raíz *motion*, moverse, y emoción a la vez (Fericgla, 2001). Según Dodds (como se citó en Fericgla, 2001), los autores griegos áticos del siglo V a.C. y sus predecesores jonios, se referían al “yo” con la palabra *psykhé*, que normalmente era el yo emocional, más que el racional. Nuestros ancestros griegos consideraban la *psykhé* “como sede del valor, de la pasión y la compasión, de la ansiedad y del apetito animal. De hecho, antes de Platón nunca se mencionó la *psykhé* como sede de la razón” (p. 222).

En este orden de ideas, habrá que señalar que las emociones constituyen una dimensión “esencial y a la vez paradójica de nuestra existencia humana” (Fericgla, 2001, p. 219). La emoción, aquello de lo cual ningún ser humano puede estar exento, ha sido considerada en la cultura occidental como posesión o cualidad individual (Gergen, 1994, p. 269); el yo como unidad independiente y las emociones como rasgos constitutivos del mismo (p. 259).

Una visión integradora de la emoción es otra de las ideas más recientes de la misma. Tal visión es claramente expresada por Siegel (2007): “las emociones representan procesos dinámicos creados dentro de los procesos del cerebro que evalúan el sentido y están socialmente influidos” (pp. 184-185).

Las emociones comprendidas desde su dimensión social, nos obligan a cambiar el lugar referencial que se centra en el yo individual y situarlo en la esfera de la relación (Gergen, 1994), cambiando así, el modo de comprender términos que han sido entendidos desde el enfoque individualista, sin necesidad de cambiarlos por otros. Por ejemplo, si lo racional, asociado generalmente a la mente individual, no es un producto de esta, “sino el resultado de



la participación en rutinas locales de intercambio, entonces podemos empezar a examinar una recolocación más importante de lo cognitivo” (Gergen, 1994, p. 268), lo que también puede servirnos para las emociones.

Para comprenderlas, con la óptica de la relación, las emociones han de ser definidas y diferenciadas de los sentimientos, los afectos y la pasión, sin desconocer además, sus interrelaciones. A pesar de la importancia ya constatada de la emoción, “hasta la fecha no existe una completa claridad acerca de qué son las emociones” (León, 2006, p. 366); aun así, una posibilidad aceptada actualmente -y adoptada en este libro- es que “pueden considerarse como estados del organismo generados como respuesta a situaciones relevantes en relación con la supervivencia o la reproducción” (Aguado, 2002, p. 1162). Dichos estados implican “patrones complejos de respuestas [tanto a situaciones externas como internas] fisiológicas [sudoración y taquicardia, por ejemplo] y conductuales [gritar o llorar en el caso de los seres humanos], que permiten al animal afrontar tales situaciones de la forma más eficaz y adaptativa” (Aguado, 2002, p. 1162). Sin embargo, un sencillo ejemplo demostrará que el organismo puede tener reacciones fisiológicas iguales, ante situaciones que darían como resultado sentimientos muy diferentes; así, una reacción fisiológica como la sudoración o la taquicardia, podría estar relacionada con una situación alegre o aterradora, por tanto, ¿qué es lo que le otorga la significación a la emoción? ¿Qué es lo que permite al ser humano (teniendo en cuenta una misma reacción fisiológica) decir “siento alegría” o “siento tristeza”? En este sentido, es su dimensión social (relacional), unida a su cultura e historia específica, lo que le permite al individuo decodificar la emoción para comprender que eso que vive se traduce en uno u otro sentimiento; siguiendo a Fericgla (2001), “los sentimientos son emociones que han pasado por la razón y la consciencia, que son emociones culturalmente codificadas y que, por tanto, tienen algo de artefacto, forman parte del mundo (...) de los humanos” (p. 231). Las emociones entonces, formarían parte “del mundo primero, del que se experimenta de forma inmediata” (p. 231), y los sentimientos se referirían a la



significación que el sujeto le otorga a esas emociones. Tal significación es social y cambia según las relaciones y lugares en donde se realiza.

En tal sentido, los sentimientos son comprendidos como un “devenir en el que la pregunta es por lo que se está *haciendo* y no por lo que ya está hecho. Se trata más de un acontecimiento que de una cosa” (Alfama, Bona y Callén, 2005, p. 3), y de esta manera se mueven y hacen mover tanto al sujeto que los construye/siente, como a los demás sujetos que se vinculan y co-participan en el entramado de vivencias con ellos relacionados. Ahora bien, este desplazamiento de los sentimientos genera:

Territorios afectivos (...), zonas en las que uno se siente a gusto y zonas en las que no (...). Retomando a Spinoza diremos que la afectividad también tiene algo que ver con la capacidad de afectar y de ser afectado (*affectio*). Y estos afectos pueden subsistir en forma de sentimientos (*affectus*), haciendo *per-durar* en la memoria y en el cuerpo, encarnando, los efectos que generan con la interacción (Alfama et al., 2005, p. 4).

Acudiendo a la analogía como forma de relación razonada, la virtualidad sería entonces un territorio afectivo, una zona particular en la cual los sujetos construyen su morada, sus sentimientos, exiliándose de sí mismos. ¿Cómo exiliarnos de nosotros mismos? Justamente, en palabras de Pierre Lévy (1998) se diría que “la fuerza y la velocidad de la virtualización son tan grandes que exilian a los seres de sus propios conocimientos, los expulsan de su identidad, de su oficio, de su país” (p. 133). Ahora bien, el destierro trae consigo lo que Alfama et al., (2005) han nombrado como mercantilización de las experiencias, en la cual,

hemos transitado de una economía de producción de bienes a una economía mercantilizadora de servicios y experiencias, en la que la vida entera, en forma de lenguaje, capacidades simbólicas y comunicativas y afectos ha sido movilizadas para una mayor rentabilidad (p. 6).



Las implicaciones para el sujeto varían según la intensidad, frecuencia y exilio al que se exponga. En este sentido, “compartir” cada minuto de la vida y los sentimientos en el mundo virtual implica estar exiliado también del mundo real y por ende, del más cercano, que ahora puede ser el más lejano.

Lo anterior lleva a reflexionar sobre la inversión de los conceptos de cercanía y lejanía que la virtualidad permite re-construir; lo que antes estaba en una condición de lejanía del sujeto (por distancia, tiempo o imposibilidad física), la virtualidad lo hace posible, y con esto se construyen premisas como “ser quien se quiera”, “hacer lo que se quiera”, “decir lo que se quiera”. Ahora bien, uno de los interrogantes fundamentales es ¿cuáles sentimientos entonces se construyen entre aquellos que comparten el territorio virtual?

Una premisa inicial apuesta por considerar que los sentimientos emergen “de la interpretación que cada uno hace de la situación, no de la situación misma, y este hecho implica la existencia de una relación muy estrecha entre las emociones, la cognición y el entrenamiento cultural” (Fericgla, 2001, p. 230), lo que da pie para afirmar: lo que da la significación a las expresiones emocionales es que estas se encuentren “insertadas en secuencias particulares temporales de intercambio. En efecto, son constituyentes de las narraciones vividas” (Gergen, 1994, p. 275); es por esto que un ser humano en una situación dada, en un momento preciso de su vida, en un contexto determinado, no reacciona, ni siente, de la misma forma que en otro momento de su historia. En otras palabras,

La emoción -y en especial los sentimientos- nacen de la interpretación de las situaciones, [y de los contextos relacionales en donde surgen] no de las situaciones en sí mismas y de ahí también que la vida emocional debiera convertirse inmediatamente en objeto de estudio prioritario de la antropología cultural [y de la psicología] (Fericgla, 2001, pp. 241-242).



Ahora bien, comprender los sentimientos en la virtualidad implica reconocer que esta, representada muchas veces en las tecnologías de información y comunicación (las TIC), no es una simple herramienta de entretenimiento y comunicación, sino que se convierte en mediadora que vincula sentimientos particulares de sujetos que probablemente se construyen a sí mismos para la virtualidad de un modo singular: exiliándose de sí mismos:

Las TIC (y la mercantilización a la que sirven) problematizan o virtualizan los afectos y las relaciones afectivas tal y como venían siendo entendidas. Rompen con la vinculación de proximidad espacial y temporal entre cuerpos. Incluso podríamos decir que en el ciberespacio o mediante las TIC se abre la posibilidad de cambios identitarios, plurales y fragmentarios así como la creación de atmósferas afectuales a partir de información que sustituye y difracta olores, texturas, cuerpos y presencias físicas. Se producen además ciertos automatismos tecnológicos donde la agencia/capacidad de afectar (y parcialmente también la responsabilidad) y su correspondiente sedimentación en forma de sentimiento, es delegada a los artefactos tecnológicos. No sólo corresponde a la interacción entre humanos. A pesar de esto, los efectos que se producen siguen siendo los mismos (Alfama et al., 2005, p. 10).

En este panorama, a medida que son más complejas las relaciones entre lo humano y lo virtual, más rápidamente se padece la “disolución del yo” (Gergen, 1992, p. 13), representada en los dilemas de la identidad y la “transformación de nuestra experiencia cotidiana respecto de nosotros mismos y de los demás” (Gergen, 1992, p. 13). Análogamente podría decirse que la virtualidad ha producido un cambio radical en la forma de re-velarnos a los demás: el antes espacio íntimo, ahora es éxtimo (Lacan, 1973/2003), entendido como lo más íntimo que está paradójicamente en el exterior. Diríamos entonces que la virtualidad fractura la intimidad, de modo que lo más íntimo deja de ser como tal, para transformarse en lo éxtimo. Así pues, los sentimientos se construyen y circulan por medios de expresión distintos a los presenciales/corporales y así es como se entiende que,

precisamente uno de los motores del desarrollo del mercado tecnológico sea esta movilización de la afectividad y las emociones: en la búsqueda de mayores cotas de precisión y definición de los afectos, pasamos de la tecnología del correo electrónico a la del chat (que incorpora el tiempo real); del

chat escrito al chat de voz, con programas como el Skype; de la voz pasamos a la imagen con la incorporación al mercado de las webcams y quizás en un futuro no muy lejano se comercialicen dispositivos táctiles que nos permitan acercarnos aún más a la experiencia física afectual (Alfama et al., 2005, p. 10).

Como resultado, se considera una especie de transformación en sí misma de la virtualidad que cada vez se refina más para permitir experiencias “más reales” de vinculación; paradójicamente, cuando tenemos al lado al ser humano en “carne y hueso”, las palabras no fluyen tan ampliamente, los emoticones no existen, ahora es el rostro, el real.

El horizonte que se vislumbra es contradictorio, ya que lo virtual no es opuesto a lo real, sino que es otra realidad construida socialmente que se presenta como “el movimiento del convertirse en otro o heterogénesis de lo humano” (Lévy, 1998, p. 8); es aquí donde toma fuerza la idea de refinar cada vez más la mediación tecnológica: ya no es solo voz, ni letra, ya es imagen de un mundo particular inscrito por el poder de la mirada: miramos a otros, nos miran, nos mostramos, se muestran. Ahora bien, ante esta particular manera de encontrarnos en la vida real/virtual, la pregunta fundamental sería, ¿nos miramos?

El sujeto no es el dueño de su mirada: ¿qué mira cuando mira?

En el trascurso de la historia de la humanidad, la mirada no ha pasado desapercibida para ninguna cultura, hasta el punto de concederle diversos atributos como la malignidad: “el mal de ojo es una creencia universal antiquísima, que se encuentra en todas partes bajo diversos nombres” (Montes, 1981, p. 90), o la divinidad: “Yahveh miró propicio a Abel y su oblación, más no miró propicio a Caín y su oblación” (Génesis 4:4b. Biblia de Jerusalén); así mismo, se le han atribuido efectos que van desde los perjuicios y la muerte, hasta las bendiciones y la prosperidad.



Las referencias a la mirada aparecen ya en los primeros relatos mitológicos y se mantienen con variados sentidos y expresiones, en el desarrollo de las distintas concepciones religiosas. Jorge Luis Borges (2007) menciona la mirada que “rompe las piedras y quema el pasto” (p. 16), refiriéndose al basilisco, un ave reptil que mataba envenenando con su mirada; a partir de la edad media, el basilisco es un gallo cuadrúpedo y coronado, de plumaje amarillo, con grandes alas espinosas y cola de serpiente a quien nombraron como *basilicock*. Los enciclopedistas cristianos (Borges, 2007, p. 72) rechazaron las fábulas mitológicas sobre el basilisco diciendo que provenía de un “huevo contrahecho y deforme, puesto por un gallo e incubado por una serpiente o un sapo” (p. 74); a pesar de los cambios, e incluso de los intentos por suprimir el mito, lo que no cambia es el atributo mortífero de su mirada. En Medusa, también de la mitología, se encuentra el poder de la mirada que petrifica. En ambos casos, encontrarse frente a frente con el monstruo, mirarlo, es tanto como morir.

La fascinación por el fenómeno de la mirada incluye, además, elementos históricos que dan razón de las prohibiciones sobre o alrededor de la misma. Orfeo⁵ habría conquistado la felicidad siempre y cuando no hubiera vuelto la mirada (Bermejo Barrera y Diez Platas, 2002, p. 143); la esposa de Lot⁶ se habría salvado, si no hubiera volteado su vista hacia atrás para mirar la destrucción de Sodoma (Génesis 19:17b); Moisés⁷ no debía mirar la zarza ardiendo; algunas leyendas hablan del precio que se paga por ver el monstruo, como se mencionaba anteriormente con el basilisco y Medusa.

En buena parte de Occidente se cierran los párpados de los muertos para que no miren, para que sus ojos fijos, impasibles, no atemorizen; es necesario para evitar que con su mirada no busque

⁵ Según la mitología Griega, Orfeo era un semidiós Olímpico; al perder a su esposa, desciende a los infiernos por ella, teniendo como única condición para rescatarla no mirarla hasta que lleguen a la luz del sol.

⁶ Según los escritos Bíblicos, Lot era el sobrino de Abraham; al separarse, Lot decide irse a la Vega del Jordán (al sur del Mar Muerto), donde plantó sus tierras hasta Sodoma (Génesis, 13:10).

⁷ Hebreo puesto en las aguas del Río Nilo y encontrado por la hija del Faraón de Egipto; liberador de su pueblo bajo las órdenes del Dios de los israelitas.



a la próxima persona que va a morir (Cuadra García, 2000); no debemos mirar a nuestra madre desnuda y mucho menos desearla, Edipo⁸; no debemos mirar dentro de lo sagrado, tabú. La mirada abarca todas las culturas y todo lo que en ellas acontece.

En Grecia, específicamente en el Panteón⁹, el dios Helios (Apolo en la mitología Romana), es el dios que lo sabe todo, que todo lo ve, para él no hay distancia; nada se le escapa, ni los pensamientos ni las palabras ni los actos (Genest, 1999, p. 212). Aquí la mirada sigue siendo instrumento para un fin determinado: verlo todo, que nada se escape. Friedrich Nietzsche (1887), en la disertación segunda de *Genealogía de la moral*, hace alusión a la necesidad de “espectadores divinos” que aprecien el espectáculo de la “mala consciencia” del hombre, que es “un espectáculo demasiado delicado, demasiado maravilloso, demasiado paradójico como para que pudiera representarse en cualquier ridículo astro sin que, cosa absurda, nadie lo presenciase” (p. 81).

El arte con los griegos se torna esencial porque establece los fundamentos estéticos y contribuye a la formación de un modelo de belleza ideal que proporcionó al hombre occidental una imagen indestructible (De Sanesteban, 2004). La mirada se posa entonces sobre la belleza y su ideal; el cuerpo desnudo pasa a ser objeto de contemplación, objeto que es alentado a la perfección divina.

Igualmente en Grecia, el teatro comienza a mostrar la tragedia y la comedia al espectador; lo fundamental era la gente que miraba y la gente que actuaba. Desde sus inicios, tiene gran relación con la mirada: procede de la palabra θέατρον (theatron) del griego antiguo “lugar donde se mira” o bien “lo que se mira”, pues se trata de un sustantivo creado a partir del verbo θέομαι (ver, mirar, con-

⁸ Edipo Rey es una obra de teatro escrita por Sófocles que narra la historia de un desventurado príncipe de Tebas, hijo de Layo y de Yocasta. Poco antes de que Layo y Yocasta se casaran el oráculo de Delfos les advirtió que su hijo llegaría a ser asesino de su padre y esposo de su madre. Tiempo después (y habiendo sido alejado de sus padres), al cumplirse el oráculo y al enterarse de la verdad, y comprobar que su madre se había suicidado, Edipo se arranca los ojos con unos aretes de oro y pide ser desterrado al monte donde fue abandonado al nacer, para que fuera devorado por las fieras.

⁹ Del latín *pantheón* templo. Templo de todos los dioses en la antigüedad Griega y Romana.



templar, observar). Así, lo que en un principio significaba “el lugar” donde se mira algo, que era el θέατρον, también terminó significando “el conjunto de espectadores” y, aún más, un género literario basado en la representación donde los espectadores contemplan algo (el θέατρον) que es lo contemplado (el θέατρον) en un lugar para contemplar (el θέατρον): el teatro (Diez De Velasco, 1998, p. 89).

La mirada en el Medioevo va a tener una resignificación, ya que Dios va a ser el centro del Universo de donde emana toda belleza sensible; la mirada ahora no puede dirigirse a la belleza del cuerpo desnudo como lo hacían los griegos, sino que deberá dirigirse a Dios. La contemplación visual de la mirada se extiende aquí a cualquier otra percepción cognoscitiva; la percepción de la belleza es una especie de conocimiento. Dado que este consiste en abstraer la forma que hace a un objeto ser lo que es, la belleza depende de la forma (Diez De Velasco, 1998, p. 92).

La mirada de Dios es un aspecto importante en el recorrido histórico de esta facultad. Es en la Biblia en donde se narra cómo su mirada siempre presente sobre la creación¹⁰, todo lo ordena y vigila; Él sabe todo cuanto pasa; pone señales, visibles a su mirada y a la del hombre, para recordar la Alianza¹¹; con su mirada escoge a ciertas personas y las llama hacia Él¹² y también “escruta los corazones y las entrañas” (Ps 7:10b). *Mirar* el rostro de Dios es una recompensa para el justo y un sufrimiento cuando no se puede ver¹³. En el Nuevo Testamento, la mirada de Jesús, el Hijo de Dios, va a ser con misericordia¹⁴ y ante ella no sólo el demonio sentirá temor,¹⁵ sino que además podrán sanarse los enfermos: “Maestro te suplico que *mires* a mi hijo porque es el único que tengo y he aquí que un espíritu se apodera de él” (Lc. 9:38b).

¹⁰ “Vio Dios cuanto había hecho y todo estaba muy bien” (Génesis 1:31a).

¹¹ “Pues en cuanto esté el arco en las nubes, yo lo veré para recordar la Alianza perpetua” (Génesis 9:16).

¹² “Cuando vio Yahveh que Moisés se acercaba para mirar, le llamó de en medio de la zarza” (Ex. 3: 4-5).

¹³ “¿Hasta cuándo me ocultarás tu rostro? ¿Hasta cuándo tendré congojas en mi alma?” (Ps 13:2b-3).

¹⁴ “Y al ver a la muchedumbre, sintió compasión de ella” (Mt 9:36).

¹⁵ “Cuando se acercaba, el demonio le arrojó por tierra” (Lc 9:42).



Por su parte, en la época moderna, la mirada re-encuentra la imagen, provocando esenciales manifestaciones a las cuales, según Heidegger (1958), pertenecen:

1. La ciencia: “la esencia de la ciencia es la investigación; el conocimiento se instala a sí propio como proceder en el ámbito del ente, de la naturaleza o de la historia” (p. 20); la ciencia se convierte en investigación “por el proyecto y el afianzamiento en el rigor del proceder” (p. 23).
2. La técnica maquinista: que es, ella misma, “una autónoma transformación de la práctica, de suerte que sólo a partir de ésta es reclamada la aplicación de la ciencia natural matemática” (p.17).
3. El proceso que introduce al arte en el horizonte de la estética: “la obra de arte se convierte en objeto de vivencias, y en consecuencia se considera el arte como expresión de la vida del hombre” (p. 17).
4. El obrar humano se interpreta y realiza como cultura; cultura es entonces la actualización y realización de los supremos valores mediante el fomento solícito de los supremos bienes del hombre. Está en la esencia de la cultura hacer a este fomento a su vez objeto de fomento, y convertirse así en política cultural (p. 17).
5. La desdivinización o pérdida de dioses:

el doble proceso en que, de un lado, la imagen del mundo se cristianiza en cuanto el fundamento del mundo es postulado como lo infinito (...), absoluto (...), y de otro, el cristianismo reinterpreta su cristianidad como una cosmovisión y así se acomoda a la modernidad (p. 18).

La desdivinización es el estado de indecisión respecto de dios y los dioses, sin excluir la religiosidad, “tanto más que sólo por él se convierte el nexo hacia los dioses en vivencia religiosa” (p. 18). El vacío entonces, dice Heidegger, es sustituido por la exploración histórica y psicológica del mito.



Ahora bien, a principios del siglo XIX, Jeremy Bentham (1779) propuso un diseño arquitectónico basado en los sistemas de disciplina social. El modelo era aplicado en prisiones, fábricas e instituciones psiquiátricas. Su efectividad estaba sustentada en la generación de estados de aislamiento y paranoia producidos al instalar a los individuos en celdas, incomunicadas entre sí, dispuestas circularmente, sin poder ver a su vigilante, pero sabiéndose escudriñados constantemente desde la torre central.

Bentham (1779) desarrolló un sistema filosófico que originó, entre otras cosas, una concepción arquitectónica que implicaba la constante vigilancia. Este sistema fue llamado panóptico¹⁶ y podría decirse que dos son las características de su mecanismo: a) Visibilidad: como sensación de constante mirada de quien es vigilado; b) Inverificabilidad: de quien vigila (p. 37).

Con el panóptico, el poder ya no se ejercitará por la fuerza y la presión no tendrá sentido, ya que establece un lineamiento por el cual se estará en constante evidencia y lleva el mensaje de sentirse vigilado. La relación de poder se invierte: ya no dependerá de alguien en particular, porque en el panóptico cualquiera puede hacer funcionar el dispositivo del poder.

Foucault (1979), en su texto *Vigilar y castigar*, desarrolla en gran parte el asunto del poder y cómo va tejiendo mecanismos diversos a través de las diferentes épocas históricas (p. 23); pero es al tratar el tema del panoptismo (Foucault, 1973), cuando se entiende la importancia de la construcción arquitectónica como determinante en el ejercicio del poder y la manera en que se buscó controlar la peste a finales del siglo XVIII: se trata de controlar la enfermedad y la muerte, por esto, la vigilancia y el poder están jerarquizados, se controla al individuo en un espacio restringido; es así como el panóptico de Bentham es la figura arquitectónica que combina la imposición de las tácticas de disciplina (individuales) a los excluidos y los incluye, al mismo tiempo, en el control (Guerra Delgado, 2003).

¹⁶Del griego *pan* que significa todo y *optikoj*, óptico.



A diferencia del calabozo que cumplía tres funciones específicas: encerrar, privar de luz y ocultar, el panóptico, aunque conserva el encierro, no oculta, invade de luz, siendo la mejor táctica de poder; por eso, la visibilidad, como dice Foucault (1990), es una trampa: “Visibility is a trap” (p. 38); aquí la mirada es instrumento de poder y coerción que va a permitir verlo todo y así, controlarlo todo, de ahí que el interés por mirar del sujeto no sea un interés vano: puede incluso esconder intenciones que se desbordan cuando el encuentro de la mirada y lo mirado se hace inevitable.

La inevitabilidad de la mirada, tanto como acto y como vínculo, se hace también evidente en los diferentes campos del saber; cada uno va a estudiarlo y a entenderlo según sus intereses particulares, contribuyendo de igual forma, a la profundización de este fenómeno. Para la comunicación social, por ejemplo, la mirada es analizada desde la imagen, como elementos complementarios:

Cuando hablamos de mirada nos referimos a esa capacidad que se extiende más allá de la mera función física del ver. Cuando hablamos de mirada entendemos la actividad de un sujeto activo frente a la representación, frente a la imagen. La mirada como elemento constituyente de la imagen misma. La mirada como elemento que da sentido a la existencia misma de la imagen (Chion, 1993, p. 109).

Las imágenes no existen en el vacío. Son producto de una construcción humana concreta: “aunque se trate de imágenes mentales, sólo tienen razón de ser, origen y significado para y desde seres humanos concretos que viven en un espacio y tiempo concretos” (Chion, 1993, p. 113).

En cuanto a la fotografía, para el licenciado Fernando Vásquez Rodríguez (2004), “una fotografía es la memoria de la mirada” (p. 84). Es aquello que solidifica:

La mirada del fotógrafo es la mirada de Medusa. Detener, retener, convertir en piedra. El trabajo del fotógrafo, lo sabemos, es esculpir con luz. El fotógrafo talla, es decir, mira. Y cada mirada suya esculpe sobre el papel un rasgo, una parte, un ángulo. Medusa que repite “Mírame” (...) y, al mirar al fotógrafo, él nos fija, para siempre (p. 84).



Desde la filosofía, dos autores principalmente han estudiado el asunto de la mirada: Platón y Jean Paul Sartre. En *República*, Platón (trad. en 2003) dice que igual que el órgano de la visión necesita que la luz, que emana del sol, irradie los objetos del mundo visible para ser percibidos, el alma necesita una cierta luz emanada del bien para aprehender o concebir los objetos del mundo inteligible (508a-b). Hay una oscuridad para los sentidos, en la que nos movemos torpemente, y como a tientas, cuando la luz del sol no ilumina el mundo físico de nuestra experiencia concreta. Pero existe, además, diría Platón (trad. en 1993), una oscuridad del alma por la que ignoramos o nos comportamos torpemente respecto de los objetos inteligibles, del modelo eterno, en ausencia de la luz irradiada por el bien (p. 47). La mirada para Platón está estrechamente ligada con el conocimiento de los objetos del mundo.

De igual modo, Sartre (citado por Aranguren, 2002) planteó la realidad problemática del otro, desde la perspectiva de la mirada. El punto de partida de la reflexión Sartriana es la consideración de nuestro cuerpo, ya que es,

en primera instancia, lo que esencialmente es conocido por el prójimo; lo primero que conocemos del otro es el cuerpo que veo; lo primero que es conocido de mí mismo por el otro es el cuerpo que el otro me ve. Esto último es lo que más interesa a Sartre; lo esencial de lo que sabemos de nuestro cuerpo proviene de la manera como los otros lo ven (Aranguren, 2002, p. 260).

Por tanto,

nos es fácil, pues, intentar, con ejemplos concretos, la descripción de esta relación fundamental que debe constituir la base de toda teoría del prójimo; si el prójimo es, por principio, aquel que me mira, debemos poder explicar el sentido de la mirada ajena (p. 285).

Sartre (1976) también va a hacer alusión a la vergüenza en relación con la mirada:



En la vergüenza se produce un reconocimiento acerca de mí mismo: reconozco que soy como el prójimo me ve. Por consiguiente, la vergüenza lo que me revela es la realidad de la mirada del otro y la realidad de mí mismo, como término de esa mirada (p. 143).

El mirar es la acción por la cual el otro se hace presente ante mí. Sartre (1976) menciona tres tipos de reacciones frente a la mirada del otro: el miedo, la vergüenza y el orgullo. Así,

la mirada del otro estrangula mi libertad y mi ser se aliena al ser un ser que es visto por otro. El otro es la muerte oculta de mis posibilidades en tanto que vivo esta muerte como oculta en medio del mundo. Sentirse mirado es dejar de ser dueño de la situación (p. 341).

Es por esto que “el infierno son los otros”, proclama Sartre (1994), por boca de uno de sus personajes en la obra teatral *A puerta cerrada*.

Continuando con el desbrozamiento de la mirada desde las diferentes disciplinas, para la psicología, no es estudiada como fenómeno singular, sino que está referida a la visión y al ojo como órgano sensorial. La teoría del color va a jugar un papel importante en el estudio de la visión, así como la estructura misma del ojo y aquello que podría afectarlo: “el ojo podría usarse como una cámara (...). La parte frontal del ojo está cubierta por una membrana clara llamada córnea (...). La forma del ojo afecta el enfoque” (Coon, 1999, pp. 173-175). Aun así, la psicología reconoce la importancia del sentido de la visión y su prevalencia sobre los demás sentidos: “para la mayoría de las personas la pérdida de la visión es la incapacidad sensorial individual más devastadora; debido a su gran importancia, se explorará la visión con más detalle que los otros sentidos” (p. 173). Cuando se habla de la emoción que pueden transmitir los ojos, a la psicología le interesa principalmente el tamaño de las pupilas de una persona: “la emoción afecta a las pupilas; específicamente la activación, el interés o a atención pueden activar el sistema nervioso simpático y ocasionar la dilatación de las pupilas” (p. 432).



Desde el psicoanálisis, Lacan (1964/2004), por una parte, en “*La esquizia del ojo y la mirada*”, que integra el *Seminario 11*, diferencia entre el ojo, como órgano de la visión, y la mirada, que queda del lado del objeto: este devuelve la mirada al sujeto; el objeto es mirada para el sujeto (p. 48), pero desde un lugar o un punto desde el cual el sujeto no puede verlo. Dice Lacan: “ustedes nunca me miran desde el lugar en el que yo los veo”; “nunca me miras donde te veo” (p. 49). Ahora bien, el mismo autor agrega:

El ojo y la mirada, esa es para nosotros la esquizia en la cual se manifiesta la pulsión a nivel del campo escópico (...). En nuestra relación con las cosas, tal como la constituye la vía de la visión y la ordena en las figuras de la representación, algo se desliza, pasa, se transmite de peldaño en peldaño, eludido; eso se llama “la mirada” (pp. 80-81).

Mientras el ojo es el órgano de la visión, la mirada es el aporte de la visión integrada al campo del deseo. La mirada implica al sujeto y al deseo que está en juego. Mientras el sujeto ve, la mirada se pierde, queda eludida; cuando hay mirada, no se ve.

Lacan (1964/2004) es reiterativo sobre la idea de la preexistencia de una mirada, ya que, aunque el sujeto no ve más que desde un punto, es mirado desde todas partes; la esquizia pues, que interesa a Lacan, es la del ojo y la mirada en la que se manifiesta la pulsión a nivel del campo escópico: “en la relación escópica, el objeto del que depende la fantasía a la que el sujeto está colgado en una vacilación esencial, es la mirada” (p. 93); desde el momento que el sujeto intenta acomodarse a esta, agrega el autor, se convierte en ese objeto puntiforme, ese punto de ser desvaneciente con el que el sujeto confunde su propio desfallecimiento;

por eso, de todos los objetos con los que el sujeto puede reconocer la dependencia en la que está el registro del deseo, la mirada se especifica como inasequible. Por ello más que a cualquier otro objeto es desconocido y quizás por esta razón el sujeto encuentra tan fácilmente el medio de simbolizar su propio rasgo desvaneciente y puntiforme en la ilusión de la consciencia de verse, en la que se elide la mirada (p. 93).



Por su parte, Lacan (1964/2004), puntualiza en que somos seres mirados por el espectáculo del mundo. Lo que nos hace consciencia nos instituye, al mismo tiempo, como *speculum mundi*; “¿No hay satisfacción en el estar bajo esa mirada, (...) esa mirada que nos cerca, y que nos convierte en primer lugar en seres mirados, pero sin que nos lo muestren?” (p. 85); he aquí la virtualidad: territorio de senti-miento que nos mira por medio de los otros, que nos permite mirar, a veces sin saberlo; que nos satura, de ahí que la virtualidad conlleve “un incremento brutal de los estímulos sociales [representados en imagen por lo general] que se aproxima al estado de saturación” (Gergen, 1992, p. 13).

Es preciso decir que en el campo escópico, la mirada está afuera, “soy mirado, es decir, soy cuadro” (Lacan, 1964/2004, p. 116). La mirada que está afuera determina al sujeto intrínsecamente: por la mirada entra en la luz y de la mirada recibe su efecto. De todo esto resulta, siguiendo a Lacan, que la mirada es el instrumento por el cual se encarna la luz y por el cual el sujeto es foto-grafiado:

El sujeto humano, el sujeto del deseo que es la esencia del hombre- a diferencia del animal, no queda enteramente atrapado en esa captura imaginaria. Sabe orientarse en ella. ¿Cómo? En la medida en que aísla la función de la pantalla y juega con ella. El hombre, en efecto, sabe jugar con la máscara como siendo ese más allá del cual está la mirada. En este caso, el lugar de la mediación es la pantalla (p. 117).

Por ende, el campo escópico está articulado entre dos elementos: del lado de las cosas está la mirada, es decir, las cosas miran al sujeto, y del lado del sujeto está la visión; sin embargo, el sujeto no ve que las cosas lo miran. En quien mira existe un apetito del ojo al que hay que alimentar y que da su valor de encanto a cosas como la pintura; este valor, según Lacan (1964/2004), pertenece “a la verdadera función del ojo en tanto órgano, el ojo voraz que es el ojo malo, el mal de ojo” (p. 124), que insinúa que el ojo entraña la responsabilidad mortal de estar dotado de un poder separador, que no tiene mejor imagen que la envidia:

Para comprender qué es la envidia, en su función de mirada, no hay que confundirla con los celos (...); todos saben que la envidia suele provocarla comúnmente la posesión de bienes que no tendrían ninguna utilidad para quien los envidia, y cuya verdadera naturaleza ni siquiera sospecha. Esa es la verdadera envidia. Hace que el sujeto se ponga pálido, ¿ante, qué? -ante la imagen de una completud que se cierra- (p. 125).

Juan David Nasio (1994) dirá que ver “es ver el mundo que está delante de nosotros y mirar es fijar la vista en un detalle, en un aspecto particular de aquello que estamos viendo” (p. 27); menciona la mirada como objeto de pulsión y momento de la fascinación,

entonces tenemos la mirada como acto y como objeto pulsional (...) y es precisamente en el campo global de la visión –formado de imágenes– en el que va a surgir la mirada en un momento particular: el momento de la fascinación (p. 54).

Dicha fascinación se encarna en la virtualidad que expulsa al sujeto de sí mismo y lo introduce a un territorio distinto en donde puede ser otro. La fascinación de mirar “adentro” del mundo virtual construye una forma particular de interpretar la realidad, ya que se trata de un gesto en el espacio. Visto así, la comunicación que permite la mirada es un intercambio o una intervinculación de gestos significantes, que en el mundo virtual toma toda su fuerza justamente de la ausencia del otro que está detrás de la pantalla. Otro a quien no se toca de manera convencional, pero que si se atrapa, seduce, vincula, enamora. En una palabra, la mirada petrifica el sujeto de la realidad para que pueda dejarse mirar, y mirar a través de una pantalla en la virtualidad.

El territorio de la virtualidad permite así la construcción de identidades, de ahí que la discusión en torno al sujeto y la virtualidad exige al menos comprender la mirada que se expone en la virtualidad, en la cultura contemporánea. En esta, la mirada posee una importancia fundamental por la relevancia de lo visual, por lo cual se le podría llamar la cultura del espectáculo (Ferrés, 2000). Imágenes que pueden verse en las calles, en el televisor, en el



cine, en las revistas, en el computador; la relevancia de la imagen en nuestra vida cotidiana habla al mismo tiempo, de la relevancia de la mirada y de su influencia en esta.

En este orden de ideas, la novela “1984” de George Orwell, considerada como ciencia ficción, ha dejado de serlo y ha sido calificada como una visión premonitoria del tiempo actual. La historia que narra esta novela transcurre en el año 1984. El mundo está dividido en tres grandes potencias: Oceanía, Eurasia y Asia Oriental. Todas ellas están en guerra, a veces con una, a veces con la otra; no importa el motivo, ya que no hay lucha por el comercio, debido a que cada región se autoabastece, ni por el territorio, ya que no hay ninguna necesidad de expandirse; pero no es tan importante la guerra entre las naciones como la que hay dentro de cada una de ellas. El Gran Hermano es el jefe, imagen suprema que está por encima de todos; él todo lo ve, todo lo sabe y todo lo controla; es un gran ojo que vigila y mantiene el orden. Nadie tiene intimidad, todo está controlado por telepantallas y micrófonos de los que nadie, absolutamente nadie, puede librarse. No hay libertad de acciones, ni siquiera de pensamiento, ya que todo aquello que se considere que está en contra de la moral o doctrina del Partido, es llamado “crimenmental” y es castigado con la pena de muerte.

En esta sociedad “escópica”¹⁷ todos somos vigilados y el poder es la mirada; mirada omnipresente en la que la vida tiende a transformarse en un show; y es quizá por esta presencia continua de la mirada, por lo que programas como los reality show tienen tanta acogida entre la audiencia.

La cultura de la imagen, como fenómeno globalizado, ha traspasado las fronteras entre los diferentes mundos o culturas. El valor hegemónico de la imagen quedó ampliamente demostrado en el

¹⁷ “El ojo que ve, que vigila y castiga; se hace comercio del ver y del ser visto. Mundo de las imágenes que impulsa a ver y ser visto todo el tiempo. La existencia está sometida a la visibilidad: “soy visto, luego existo”. (Quinet, 2003).



atentado del 11 de septiembre. Alguien planificó una secuencia entre el primer avión y el segundo para que pudieran llegar las cámaras televisivas (Quinet, 2003).

También en el ámbito de la mirada en la contemporaneidad, la entrada de Internet da comienzo al placer virtual, a los sentimientos a distancia, al cibersexo. La supuesta novedad de la virtualidad de mostrarlo todo y verlo todo, no es más que el predominio de la mirada, unido a una sociedad en la que la información y la tecnología cada vez ganan más espacio; en palabras de Alvin Toffler (1980), la “Tercera Ola” introduce una nueva sociedad en la cual la productividad dependerá del desarrollo de nuevas tecnologías, las cuales permitirán al hombre hacer menos y pensar más, y en consonancia con la mirada, podría decirse, hacer menos y mirar más.

Mirar más y/o mirar siempre se ha convertido en la nueva forma de obtener placer; Baase (2003) habla de que siempre ha habido en la historia una relación estrecha entre la tecnología y el uso sexual que se le da, en ello coincide con Rheingold (1993), quien señala que “conforme la humanidad crea nuevas invenciones, las personas encuentran formas de erotizar la nueva tecnología” (p. 432). Sin embargo, parece que esta búsqueda no es exclusiva de la tecnología disponible, como dice Gómez (2003), citando a Miranda (1994), existen “dos aspectos inherentes al ser humano, su aspiración al placer erótico y la diversidad de formas en que éste puede manifestarse” (p. 41). La multitud de imágenes a las que se ve sometida la sociedad actual habla no solo del predominio de la mirada, ya varias veces expresado, sino también del repetido contenido de dichas imágenes, que si bien, puede no ser explícitamente sexual, la mayoría de las veces tienen esta connotación, lo que hace que la mirada lleve su atención a dichas imágenes.

Según Jean Baudrillard (1996), el mundo contemporáneo se caracteriza por un proceso de desmaterialización de la realidad: la mirada del hombre ya no se dirige hacia la naturaleza, sino hacia las pantallas de televisión; la comunicación se ha convertido en un fin en sí misma y en un valor absoluto,



la realidad virtual y todo lo que entraña es un crimen perfecto: es el exterminio de toda ilusión, de toda realidad y, si se quiere, de todo sentido (...). Todas nuestras máquinas son pantallas, y la interactividad de los hombres se ha vuelto la de las pantallas. Nada de lo que se inscribe en las pantallas está hecho para ser descifrado en profundidad sino para ser explorado instantáneamente, una aberración inmediata al sentido, en un cortocircuito de los polos de la representación (Sección 1).

De lo anterior se desprenden múltiples efectos y manifestaciones que están directamente relacionados con el empuje a verlo todo, a mostrarlo todo, en una palabra, con la incidencia de la mirada en la cultura contemporánea y por ende, con la imagen del mundo que el sujeto construye a partir de la virtualidad. Así, hablar de transeúntes virtuales, moradores afectivos de la virtualidad o éxtimos, ya no será extraño. La reflexión seguirá entonces orientada a sentipensar sobre las dificultades de la omnipresencia y la omnipotencia que la virtualidad promete, muchas veces con la paradójica consecuencia de la impotencia que puede dejar la “virtualización de la afectividad” (Alfama et al., 2005).

Aún con este horizonte ya descrito, es preciso reconocer que la virtualidad permite otra manera de comprender el mundo, otra manera de ser, de hacer, de interpretar y en ese sentido, también es una potencialidad; de ahí que:

No toda tecnología va a constituirse como nodo con nosotros, pues ante la red de TIC's hay otra red de confianza y relaciones que debe comunicarse o entenderse bien con la otra. La red de redes es aquella en la que todos confían. Y el movimiento por el que una tecnología entra en esas redes, o esas redes acogen a una tecnología es una virtualización (Alfama et al., 2005, p. 13).

Este terreno de potencialidad y potencia que representa la virtualidad, puede nombrarse como una re-conexión, una re-definición y un re-encuentro del sujeto que mira, que es mirado y que puede, si es consciente, transformar su espacio sin dejar de lado la responsabilidad que implica poder ser quien se quiere en el mundo virtual. Esta es la propuesta que al final de este texto se presenta para su reflexión.

CLIC FINAL

SUJETOS VIRTUALES, AFECTOS REALES:

Implicaciones de la globalización y la virtualidad en el sujeto

El distanciamiento espacial en la vivencia del lazo conyugal abre un espacio de incertidumbre en el horizonte familiar y replantea las fronteras habituales de la convivencia del grupo (...), trastoca al mismo tiempo dimensiones cruciales de la vida familiar como la socialización y educación de los hijos, el ejercicio de la paternidad y maternidad, la afectividad, la sexualidad y hasta las pautas de sociabilidad, que han de buscar –cuando se pueda– cauces alternativos de expresión.

(Ariza y D'Aubeterre, 2008, p. 360).

Cibervidas y cibercuerpos. La vida en la virtualidad adquiere matices y posibilidades subjetivas que llevan a la redimensionalización de los lugares en términos de significados y significantes y de cómo moramos atemporalmente por fuera de las coordenadas de espacio-tiempo. En las comunidades virtuales, y los que hacen parte de ellas, hay una presencia simbólica, por medio de los pensamientos, decires, escritos, representando en sí mismo lo que somos.

Para entender el paradigma informacional que rige y guía la posmodernidad, es necesario puntualizar sobre las tres revoluciones de las que habla Castells (1998a, p. 58):

La primera, la revolución industrial, si bien no se basó en la ciencia, contó con un amplio uso de la información, aplicando y desarrollando el conocimiento ya existente. La segunda revolución,



también industrial, a partir de 1850, se caracterizó por el papel de la ciencia para fomentar la innovación. Lo que identifica la tercera revolución, la tecnológica, no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ambos elementos a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información/comunicación, con una sustentación fundamental: la virtualidad, con todo lo que ella significa y de ella se desprende. Ahora, podría hablarse de la cuarta revolución: la entrada definitiva de la virtualidad a la experiencia del sujeto, a sus relaciones, a su discurso, a sus sentimientos.

En la posmodernidad, la realidad es construida mediante la virtualidad, ya que esta se encuentra inmersa en todos los procesos culturales, en las relaciones, en la economía, en la política. Durante miles de años, la globalización ha contribuido al progreso de ese mundo que nos rodea mediante intercambios comerciales, mentales, influencias culturales y sobre todo la diseminación del conocimiento y el saber (incluyendo el de la ciencia y la tecnología); intercambios apoyados estrictamente en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, convirtiéndolas en determinantes vitales para el trance entre el desarrollo y el subdesarrollo. En este orden de ideas, las interrelaciones globales han sido esenciales para el desarrollo de países enteros, generando transformación directa en la forma de ver la vida por parte de los miembros de una comunidad y cambiando totalmente el entorno en el cuál se desarrolla; dichas interrelaciones también han sido nefastas para la sociedad, traducidas en esquemas de pobreza, dependencia, pérdida de identidad y degradación de los valores sociales del ser y su entorno.

Por esto, es claro que el problema central no es la globalización en sí, ni la utilización del mercado en tanto que institución económica, sino la desigualdad que priva en los arreglos globales institucionales -lo cual produce a su vez una distribución discordante de los dividendos de la globalización misma- (Sen, 2001, pp. 37-50).



Información que se despliega en infinidad de imágenes que caracterizan la posmodernidad, en las cuales, desempeña un papel fundamental la realidad virtual (RV). Las tres principales condiciones subyacentes de la sociedad de la realidad virtual, según Derrick de Kerckhove (1999), son:

1. La interactividad, que es la relación entre la persona y el entorno virtual definido por el hardware que conecta a los dos. Aquí cabe anotar, que la mayor parte de las intervenciones humanas en los entornos materiales y virtuales permanecerá fundamentalmente en el cuerpo humano; es por esto que la RV busca ser una proyección multisensorial, de lo que se desprende que comprender las posibilidades de la tecnología virtual, con su potencial para la interactividad, exige un cambio fundamental de perspectiva; en palabras de Kerckhove (1999):

El hecho de que el usuario tenga que buscar activamente el contenido [hablando de páginas Web, por ejemplo] hace que ambos, emisores y receptores de cualquier comunicación de red digital, sean los suministradores principales y, por lo tanto, el contenido real de la comunicación (p. 44).

Es decir, el cambio fundamental de perspectiva radica en que el usuario de la virtualidad, en cualquiera de sus formas, termina teniendo como realidad aquello mismo que piensa exterior a él. También hay que tener en cuenta, como ha comentado el mismo autor, que a medida que se vaya arraigando la virtualidad y se desarrollen tecnologías más telepresentes, estas se extienden por toda la economía, transformando la relación de comercialización y la política interna de los países, así como la cultura, desde el punto de vista del intercambio y la influencia proveniente de otros entornos. El significado de interactividad podría hacerse indispensable; como dice el crítico de los medios Meter Weibel, citado por Kerckhove (1999):

Necesitamos la tecnología para sobrevivir. Cuanto menor es el espacio y mayor la población, más vital es el solapamiento y la simulación (por medio de la virtualidad) de espacios, tiempos y cuerpos, con lo que más objetos y sujetos pueden estar presentes al mismo tiempo (p. 44).



La interactividad, es el modo en que, como personas, nos conectamos a los entornos virtuales, lo que decidirá el tipo de individuos que surgirán de tal proceso. Finalmente, siguiendo a Kerckhove, estos progresos vuelven a sacar a la luz algunos serios temas sobre identidad, personalidad, presencia y, claro está, el viejo contingente de la realidad.

2. La hipertextualidad, que significa acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte; es la nueva condición del almacenamiento y la entrega de contenidos. El principio básico del hipertexto es que es posible asociar cualquier parte de un contenido almacenado en formato digital de manera automática, instantánea y permanente con otro texto almacenado de la misma forma. El espacio de búsqueda es el mundo entero; es decir, la red virtual permite enlazar a los usuarios de todas las partes del mundo con solo un clic, además, el principio de la hipertextualidad “le permite a uno tratar a la Red como la extensión de los contenidos de su propia mente” (Kerckhove, 1999, p. 113).

Dentro del concepto de hipertexto y la virtualidad, se señalan además dos elementos fundamentales: el tiempo y el espacio, que son dos dimensiones esenciales de la vida humana. El tiempo se borra en la ritualidad, cuando pasado, presente y futuro pueden reprogramarse y recrearse, para interactuar mutuamente en el mismo mensaje. En la virtualidad, se habla del tiempo real, que es la velocidad a la que, en nuestra mente, podemos recuperar una imagen o una idea; aquí todo sucede en el tiempo justo. Paul Virilio, crítico francés de la tecnología actual, citado por Kerckhove (1999), dice que las nuevas tecnologías y con ellas la virtualidad, sacan a relucir una cualidad distinta del tiempo que es la profundidad. Así, cuando el usuario está en la red, puede decidir lo lejos o atrás que quiere llegar, lo profundo en el tiempo, igual que se puede estipular lo definida o abierta que debe ser la información. Un efecto relevante de este manejo del tiempo, es que lo que antes fue pura y exclusivamente lineal, ahora se vuelve circular.



En cuanto al elemento espacio, en la red es considerado también como espacio virtual, ya que a diferencia de los libros impresos que están, por ejemplo, en una biblioteca y ocupan un espacio físico determinado, un texto en la pantalla es puramente virtual, no queriendo decir esto que no sea real o que no ocupe un espacio determinado. El espacio ocupado corresponde a una aparición dinámica, a un proceso por medio del que las palabras se convierten en hipertextos, los cuales tienen poder para realizar una acción y, como dice Castells (1998b), “los valores e intereses dominantes están contruidos sin referencia al pasado o al futuro, en el espacio atemporal de las redes informáticas, donde todas las expresiones son instantáneas o carecen de una secuencia predecible” (p. 384).

3. Finalmente, la conectividad es esa condición de fugacidad comprendida por un mínimo de dos personas en contacto entre sí. La red, el medio conectado por excelencia, es la tecnología que hace explícita y tangible esa condición natural de la interacción humana en un medio virtual. La conectividad virtual que permite la red reúne elementos táctiles, auditivos y visuales, además, “al convertir la Red en algo con colorido y sensualidad, al mismo tiempo que utilidad, se volvió irresistible” (Kerckhove, 1999, p. 26); fascinación que involucra directamente la mirada del usuario y que le mantiene conectado a otros. Lo que sostiene “conectada” la red es que permite y alienta la entrada de individuos a un medio colectivo; el resultado es que los procesos que de allí se desprenden están conectados y son individuales al mismo tiempo, por esto, en la cultura posmoderna, gracias a los cambios tecnológicos:

Nos enfrentamos al potencial de un torrente psicológico. Las condiciones de la humanidad tanto sociales como psicológicas, siempre han estado muy relacionadas con la tecnología, y hoy es más cierto que nunca (...) ya que las tecnologías invaden tanto el panorama social como la intimidad del ser físico y psicológico (Kerckheve, 1999, p. 173).



La integración de varios modos de comunicación en una red interactiva y virtual, es decir, la unión de la interactividad, hipertextualidad y conectividad, posibilita la combinación potencial de texto, imágenes y sonido en el mismo sistema, interactuando desde puntos múltiples, en un tiempo real a lo largo de una red global, con un acceso abierto que

cambia de forma fundamental el carácter de la comunicación y ésta determina decisivamente la cultura, porque, como escribió Postman, no vemos la realidad como es, sino como son nuestros lenguajes. Y nuestros lenguajes son nuestros medios de comunicación. Nuestros medios de comunicación son nuestras metáforas. Nuestras metáforas crean el contenido de nuestra cultura (Kerckhove, 1999, p. 360).

En general, la virtualidad parece estar apoyando un modelo social/cultural caracterizado por los siguientes rasgos (Castells, 1998a, p. 403): en primer lugar, una extendida diferenciación social y cultural que lleva a la segmentación de los usuarios/espectadores/lectores oyentes; la formación de las comunidades virtuales, en las que las relaciones efímeras y a veces permanentes, permiten una interacción social que provoca al mismo tiempo, diferenciación. En segundo lugar, una estratificación social creciente entre los usuarios; así, el mundo de la virtualidad está habitado por dos poblaciones muy distintas: los interactuantes y los interactuados, es decir, aquellos capaces de seleccionar la información y conectarse, y aquellos a los que se les proporciona unas posibilidades limitadas por no tener acceso completo al mundo de la virtualidad. Por último, quizá el rasgo más importante de los mencionados hasta aquí por Castells, es que la virtualidad “captura dentro de sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en su diversidad” (p. 405). Su advenimiento equivale a poner fin a la separación e incluso, a la distinción, entre medios audiovisuales e impresos, cultura popular y erudita, entretenimiento e información; todo esto se reúne en el mundo virtual que conecta y sobrepasa en un hipertexto histórico y gigantesco las manifestaciones pasadas de la comunicación. Al hacerlo, “construye un nuevo entorno simbólico: hace de la virtualidad nuestra realidad” (p. 405).



De lo anterior, se desprende el hecho de pensar la cultura posmoderna como la cultura de la virtualidad real. Las culturas están hechas de procesos de comunicación; y todas las formas de comunicación, como dice Baudrillard, citado por Castells (1998a), hace muchos años se basan en la producción y el consumo de signos, no habiendo así, separación entre realidad y representación simbólica. Por lo tanto, argumenta Castells en el mismo texto, lo que es específico desde el punto de vista histórico del nuevo sistema de comunicación, organizado en torno a la virtualidad y la integración tecnológica, no es la inducción de la realidad virtual, sino la construcción de la virtualidad real. De aquí surge la pregunta: ¿Qué sistema de comunicación es entonces el que genera virtualidad real? Castells (1998a) lo explica así:

Es un sistema en el que la misma realidad (esto es, la existencia material/simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de nuevo en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten en la experiencia (p. 406).

La esencia de lo virtual reside en un espacio de posibilidades, “que tiene en la contingencia y la indeterminación la estrategia autorreguladora de su desarrollo evolutivo” (García, 2002, p. 84); la virtualidad real se caracteriza por su diversificación, multimodalidad y versatilidad, gracias a las cuales es posible abarcar muchas formas de expresión, así como la diversidad de intereses, valores e imaginaciones, incluida la expresión de los conflictos sociales y personales. Aun así, gracias a estas mismas cualidades, la sociedad posmoderna está, como dice Castells (1997) por fin y verdaderamente desencantada, porque todos los milagros están en línea y pueden combinarse en mundos de imágenes autoconstruidos. Sobre este mismo punto, Baudrillard (1986) asevera que el mundo posmoderno se caracteriza por un proceso de desmaterialización de la realidad: la mirada del hombre ya no se dirige hacia la naturaleza, sino hacia las pantallas de televisión o el computador; la comunicación se ha convertido en un fin en sí misma y en un valor absoluto.



La cibercultura exige otras maneras de apropiar el sentido, lo que conlleva la necesaria pregunta que Turkle (1987) se hace: “¿Cómo seremos nosotros? ¿En qué clase de gente nos estamos transformando?” (p. 263). Para ese mismo autor, el computador representa una de las metáforas más potentes para pensar y expresar la posmodernidad: por una parte, el descentramiento, la no linealidad, la navegación superficial, y de otra, la inestabilidad de las ideas y los significados, la falta de verdades universales. En el computador se utilizan las ventanas como una forma de situarse en varios contextos al tiempo; así, las diferentes actividades tienen lugar en una ventana, por lo cual, la identidad del usuario en la virtualidad, que es en última instancia el sujeto mismo de la posmodernidad, va a ser la suma de la presencia múltiple distribuida y fluida. Para Rocío Rueda Ortiz (2002), un significativo, como usuario de la virtualidad, ya no señala con claridad una cosa que se significa, y cada vez es menos posible que la comprensión continúe a través del análisis, ya es más importante la navegación por el espacio virtual.

Se ha dicho antes que lo virtual no es lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda que favorece y provoca una sensación de inmersión en la imagen, en la cual, lo virtual proporcionaría otra experiencia de lo real. Visto así, no solo los criterios comunicativos cambian, ya que no se utiliza únicamente el medio virtual para entablar conversaciones, también para iniciar relaciones amistosas, íntimas, eróticas. La sexualidad cuerpo con cuerpo, piel con piel, se está haciendo impracticable, parece ser que ahora nada tiene sentido para el sujeto si está por fuera de la mediación de la virtualidad, en otras palabras, si no tiene delante de sí una pantalla y no un cuerpo al que pueda tocar; la posmodernidad está mostrando sujetos que prefieren el anonimato porque allí, en ese espacio virtual, es posible ser quienes quieran y borrar todo simplemente con un clic, se logran citas sin riesgos, con la certeza de que siempre se puede volver a entrar y buscar nuevos usuarios que satisfagan sus fantasías o caprichos; es por todo esto que autores como Bauman (2003) prefieren hablar en la posmodernidad de conexiones en vez de relaciones:

A diferencia de las relaciones, el parentesco, la pareja e ideas semejantes que resaltan el compromiso mutuo y excluyen o soslayan a su opuesto, el descompromiso, la red representa una matriz que conecta y desconecta a la vez. Las redes sólo son imaginables si ambas actividades no están habilitadas al mismo tiempo (...). Red sugiere momentos de estar en contacto intercalados con periodos de libre merodeo. En una red las relaciones se establecen a demanda, y pueden cortarse a voluntad. (...) Una conexión indeseable es un oxímoron: las conexiones pueden ser y son disueltas mucho antes de que empiecen a ser detestables. Las conexiones son relaciones virtuales (...) y uno siempre puede oprimir la tecla delete (pp. 12-13).

La virtualidad ofrece la posibilidad de acceder a lugares y cosas que regularmente no son accesibles, “de explorar objetos y experimentar acontecimientos que no podrían ser explorados normalmente sin alteraciones de escala o de tiempo, y de actuar de forma conjunta con comunidades remotas o con personajes virtuales” (Ventero, 2000, p. 29); así mismo, el usuario puede seleccionar su aspecto físico e incluso su personalidad virtual. Dicho de otro modo, “se puede adoptar la imagen predilecta, lo cual nos lleva a pensar en visitantes del mundo virtual que podrían experimentar toda suerte de vivencias, despreocupándose de sus limitaciones físicas” (p. 30). Se abren así las puertas a un tipo distinto de relaciones humanas en las que primará la fachada, la cual, no solo nos permitirá ocultar nuestros defectos, sino nuestra propia identidad, dando rienda suelta a un conjunto de actitudes normalmente inhibidas.

A partir de lo anterior, es necesario mencionar la importancia de la imagen en la posmodernidad: imagen del mundo y mundo convertido en imagen, imagen virtual cargada de sentido que define la identidad de los usuarios/sujetos que navegan en el ciberespacio, imágenes que componen el mundo virtual en el que el sujeto se sumerge e imágenes, finalmente, de todo cuanto rodea al sujeto: relaciones, afectos, sexualidad, trabajo, economía, política. Vivimos en un mundo donde hay un exceso de imágenes; la transparencia se torna un ideal de la sociedad escópica, dice Quinet, en consonancia con Vattimo (1990); un ideal que cada vez está más lejos, ya que “la transparencia total no existe” (Quinet, 2003, p. 122) y, paradójicamente, en la sociedad de la mirada la transparen-



cia se hace imposible y en su lugar se instaura lo confuso, lo poco claro, la incertidumbre, la multiplicidad de culturas y de imágenes donde la mirada, siempre presente, posibilita diferentes modos de entender el mundo, la realidad.

Ahora bien, “cada vez más vamos del modelo del mundo de las imágenes del sujeto a un mundo de imágenes sin sujeto” (Molinuevo, 2005, p. 31), que, según Molinuevo, asusta por su pretendido carácter deshumanizador que se puede ver en la sobredosis de información e imágenes que han logrado saturar al ser humano, satisfaciendo la necesidad de información y la voracidad de la mirada, a cambio de la ausencia de un saber y un sentido profundos. En el mundo reducido a imagen, pero como simulacro, es decir, copia ya sin original, el ser humano, el individuo concreto no cuenta, es una ilusión más dentro del mundo de la ilusión real que producen las imágenes; pero, ¿qué se oculta detrás de las imágenes? Las imágenes muestran algo, pero hay que estar atentos para descubrir lo que mostrando ocultan. Para Molinuevo (2005), la posmodernidad es una época en la que lo que se ofrece como verdad es la verdad de la ficción servida como ficción de la realidad. El sujeto posmoderno necesita que se le informe que está siendo engañado respecto de sí mismo y del mundo en el que vive, de ahí que la ilusión de la vida privada, sea solo eso, una ilusión que da como resultado la sospecha: sospecha del vecino, del nickname, de las noticias, de su propia vida; en resumen,

todo lo que la superficie mediática nos muestra está bajo sospecha. Y ahí esta sospecha no es una posición subjetiva del espectador que pueda ser cambiada a voluntad, sino que es constitutiva para el acto de contemplación en cuanto tal: no podemos mirar sin sospechar (p. 65).

Con esta sospecha hacia el mundo, unida a todos los fenómenos que se desprenden de la virtualidad, en el sujeto van consolidándose dos aspectos fundamentales: el miedo y la soledad. Para comprender mejor estos dos aspectos que atraviesan al sujeto posmoderno, se acudirá, por un lado, a la novela de Dick (1999)



¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? y por otro, al texto pictórico central de la misma novela, que expresa la soledad y el miedo por medio del cuadro de Munch, *El grito*.

¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? Es una novela corta, perteneciente al género de la ciencia ficción, escrita en 1968. Se sitúa en un mundo cubierto de polvo radiactivo, tras una guerra nuclear que ha matado a casi todos los animales, por lo que la gente tiene animales eléctricos. El protagonista es Rick Deckard, un ex-policía y experto *blade runner* (aunque en la novela no tiene este título, sino el de Cazador de Bonificaciones), que debe eliminar a un grupo de Nexus 6, androides de última generación idénticos a seres humanos, que han llegado hasta la Tierra huyendo desde una colonia espacial. El protagonista observa que la criatura (la del cuadro de Munch) gritaba a solas y piensa que así deben sentirse los androides. Pero no únicamente ellos. La soledad es el descubrimiento de la nada, del sinsentido de la existencia; la soledad es lo que despoja de toda dimensión heroica a la existencia. La novela no insiste sobre las diferencias entre los androides y los humanos, más bien, sobre la imposibilidad de establecerlas. Además, si el cuadro de Munch “es el cuadro de la condición humana posttecnológica, lo que diferencia a los seres humanos de los androides no son los sentimientos, pues ambos pueden llegar a desarrollar estados emocionales, provocados por las máquinas” (Molinuevo, 2005, p. 83). Los androides de la novela no son realmente superiores, por el contrario, son estúpidos, dominados por el miedo, al igual que los humanos. En Deckard, el protagonista tiene miedo a su mujer, a sus superiores, a la ciudad en la que vive, a la tierra inhóspita, a los androides mismos; en los androides, es el miedo a la decadencia: no nacen, no crecen y se van desgastando.

El cuadro no es ya el símbolo de la angustia existencial que propicia la existencia auténtica, sino del miedo, que la hace imposible. Este sentimiento es la matriz que abre tres temas de la novela: el vacío, la soledad y el antihéroe. El sujeto posmoderno reúne



estos tres elementos a medida que se sumerge más en el mundo de la virtualidad real; es, por así decirlo, el protagonista de la novela en la que el lector termina sin saber si este es un humano, un androide o una mezcla genuina de ambos o puede, también, ser aquel que está en el cuadro de Munch, que con un grito desesperado revela angustia, vacío y soledad.

El grito forma parte de una serie llamada *El friso de la vida*, que Munch calificó como “un poema de vida, amor y muerte”. Munch, uno de los mayores exponentes del expresionismo nórdico, se encontraba en Berlín cuando creó la obra, que se ha convertido, según los críticos, en un símbolo de la enajenación del hombre. El cuadro vibra con una fuerte expresión de conflicto y tensión: el personaje central apoyado en la baranda de un puente, la boca abierta, el rostro entre las manos, la expresión de angustia y la distorsión de colores.

El cuadro de Munch es, siguiendo a Molinuevo (2005), un cuadro entrópico. La naturaleza ya no acoge en su seno al hombre, sino que es un torbellino desquiciado que grita, y de cuyo grito insoportable se hace eco el hombre tapándose los oídos. Pero esa catástrofe es la que él mismo ha propiciado. El futuro que pinta el cuadro y describe la novela es el de un espacio inhabitable “y unas formas sociales regresivas, consistentes en un gregarismo emocional” (p. 83). En la novela siempre fluctúa, como en la posmodernidad, la frontera entre realidad y virtualidad y las identidades entre lo humano y la máquina, que cada vez se vuelven más borrosas. De ahí que la novela sea una meditación general sobre la identidad y su imposibilidad de reducirla a un tema de seres humanos.

También los objetos, sostiene Molinuevo (2005), tienen su identidad. En una sociedad de simulacros, nada puede o debe, ser tomado como cosa, como instrumento, ya que fácilmente en la cultura de la virtualidad real, no es solo el sujeto quien mira los objetos, sino que estos lo miran y/o le devuelven la mirada.



El mundo como imagen significa en uno de sus sentidos, el resultado de la acción del sujeto sobre el mundo por el que toma posesión de él mediante la imagen; pero el proceso es también inverso y consiste no solo en lo que nosotros hacemos con las imágenes, sino en lo que las imágenes hacen con nosotros. Se trata del hombre reducido a imagen (Molinuevo, 2005, p. 118). Lo que hacen las imágenes es a través de los nuevos medios. El hombre ya no solo los utiliza, sino que es utilizado por estos, llegando al extremo de ser estos mismos. Así, por ejemplo, junto a la visión del ojo humano está la del ojo artificial: son dos tipos de ver, de video¹⁸; en ella se trata no solo de ver, sino de ser visto. La interacción de ambas da lugar a lo que Molinuevo (2005) ha llamado una identidad terminal, el “eres vídeo” (p. 118). El giro de la posmodernidad consiste en reunir el sujeto en su acción de ver y la acción de las máquinas de interpretar, transmitir y recibir imágenes.

Lo virtual del mundo posmoderno se articula en el sujeto gracias a que dichos fenómenos que ofrece la virtualidad actúan como señuelo para el sujeto frente a lo real; así, lo que busca la mirada del sujeto detrás de la pantalla del computador, por ejemplo, no es otra cosa, sino aquello que recubre lo real y que logra engañar la mirada.

La posmodernidad ha traído consigo una serie de cambios que sin duda han incidido de manera relevante en los significantes que orientan la cadena intersubjetiva, así como también, en la manera de reconocernos como sujetos agarrados un nuevo terreno afectivo: la virtualidad. Ahora la reflexión estará orientada a ¿cuáles son entonces las opciones ante y entre la virtualidad? La propuesta que sigue es una apuesta por la resignificación de la virtualidad y su papel en la construcción de nuevos sujetos.

¹⁸ La palabra latina video que significa “veo” remite a la actividad de un sujeto. Hoy se le llama así a un sistema de visión mediado por la máquina.

CONSIDERACIONES DE CIERRE

CONSCIENTES DE LA VIRTUALIDAD: Re-conectados, re-definidos, re-encontrados

Al tenor de la virtualidad, que coexiste con lo que algunos llaman la posmodernidad, hace presencia un conjunto de entramados conceptuales que dan cuenta de unas nuevas formas de asumir la realidad. Ante este panorama un tanto denso y confuso para algunos, la pregunta por el hombre y su conciencia de la virtualidad cobra y recobra nuevos intereses que derivan ineludiblemente en el espacio atemporal que implica el trabajo en red. Ahora es tiempo de encontrarnos con unos trazos finales para tratar de darle más sentido a estas palabras-frases-grafos y reflexiones a manera de consideraciones finales.

Ciertamente el poder es un sentimiento, que abarca lo largo y lo ancho de la sociedad contemporánea, y en él se ve claramente el carácter dual, de ritmo sacudido de los sentimientos: el poder, esto es, el gusto, la fascinación y la ebriedad de poder tener, poder mandar, poder destruir, poder doblegar, poder, se basa justamente en el hecho de que el poder sólo existe si es contra alguien, de que el poder se afirme contra otro al que se niegue (Fernández-Christlieb, 2008, p. 16).

De esta manera, el sentimiento de poder solo emerge y se construye en determinadas pautas de relación, con alteridades y contextos establecidos, y la virtualidad es un terreno afectivo propicio para que dicho sentimiento emerja. Ahora bien, en la sociedad



actual este sentimiento domina, permanece, abarca las intenciones y proyectos de los seres humanos y, por encima de todo, somete y engaña: somete física y emocionalmente, y engaña para actuar, para lograr sus intenciones y tretas; dicho modo de operación del poder es fácilmente identificable en la virtualidad, dado que esta permite ser otro, decir lo que no se siente, actuar como no se es; en una expresión, el gran poder que permite la virtualidad es que detrás de la pantalla podemos ser quienes queramos. El asunto se complejiza cuando el sujeto debe someterse a la mirada del otro, ya que detrás del chat viene la petición por la imagen y allí, todo cambia. Ahora el poder lo tendrá aquel que realmente tiene lo que ha prometido a viva voz, y si no es así, la desilusión de quien mira, no tarda en aparecer. Finalmente, aquel que logra engañar al oído, no lo logrará con el ojo: la mirada implacable que obliga la virtualidad trae un doble engaño: puedo decir que soy otro, mientras no me vean. Allí donde esté la mirada, será difícil engañar el ser, por lo menos, en la virtualidad.

En este orden de ideas, la apuesta ante el horizonte ya descrito de la virtualidad es por el ser consciente, como la herramienta fundamental para construir y re-construir aquello que nos aliena, que no es más que el olvido de sí. Es una apuesta que intenta hacer un llamado al ser, lo que implica reconocer los potenciales y la potencia del sujeto en la virtualidad: reconocer el rostro del otro en su profundidad (afectivo), explicitar sentidos humanos (comunicativo), aprender a tramitar el conflicto (creativo), establecer nuevos sentidos públicos (político) y respetar al otro como reconocimiento de la diferencia (ético moral).

Esta conciencia en términos de la virtualidad invita a interiorizar las implicaciones desde y hacia el sujeto, desde el entorno, hacia el cambio de las estructuras mentales y relacionales del sujeto con lo que lo rodea; la ciencia económica es la ciencia de la toma de decisiones y de hacer selecciones, esto significa que cada individuo ejerce influencia en el entorno, y el entorno cambia sustancialmente la actuación del individuo, permeando en los niveles no solo económicos, sino socio- culturales de todos los tiempos.



Podría decirse que pocos procesos, personas, grupos sociales, disciplinas e incluso acciones, se escapan al juego engañoso de la virtualidad; es más, Iñiguez (2005) advierte del peligro de que todo pueda convertirse en una especie de “nueva ortodoxia” (p. 2), olvidando la perspectiva crítica, su posición de continuo cuestionamiento “de aquello que venimos considerando como obvio, correcto, natural o evidente” (p. 2). Si la virtualidad está presente en nuestras relaciones cotidianas, amarrándolas, condicionándolas a un poder que se oculta tras la promesa de una pantalla, el panorama que se perfila no es optimista: una sociedad excluyente del contacto físico, desnaturalizada, con unas relaciones sometidas y fragmentadas, ¿hay otras posibilidades?

Las ciberfamilias y ciberrelaciones, pensadas desde el siglo XX y potenciadas hoy en el siglo XXI, hacen parte de una especie llamada de nueva familia que participa de la virtualidad en función de las nuevas dinámicas y dispositivos de tiempo y espacio, los cuales se han construido de acuerdo a las emergencias relacionales que, desde el orden político, económico y cultural, se gestan cada vez más. Estos desórdenes para algunos, y órdenes para otros tantos, hacen parte de esa nueva mirada de transnacionalidad (López, 2011), descrita por el colectivo de estudios de familia de la Universidad de Caldas; el siguiente texto vislumbra esta posibilidad relacional que cada vez cobra mayor fuerza en esta institucionalidad:

La familia transnacional, es un concepto de amplia utilización reciente; refiere a la construcción imaginada de miembros que viven una o la mayor parte del tiempo en diversos países debido a la migración de uno o algunos de sus integrantes, mantienen vínculos fuertes, realizan actividades que requieren contacto habitual, y perciben su bienestar en una dimensión colectiva. Desde ahí, se alude a la configuración del hogar glocal, una manera estratégica de acercarse en la distancia, que conecta desde la virtualidad los hogares de los integrantes de la familia en origen y destino. La distancia física no impide ni anula la participación y sostenibilidad del escenario familiar glocal como espacio de referencia de hogares locales parentales habitados por personas que mantienen conexiones o vínculos parentales de diverso orden (López, 2011, p. 131).



Estas fuerzas vinculares objetivas-subjetivas enredadas, condicionadas y mediatizadas, son las que en suma hacen que lo ciber aparezca como un iceberg en la dualidad glocalidad/globalidad, que circunda cada vez los vínculos que se mediatizan con la utilización de la nube como fuente y culmen de la que se versa-conversa. ¿Qué hacer entonces?

Ante esta pregunta, la opción de otorgar al ser consciente un papel primordial es inminente; en palabras de Tamayo (2006): “un lugar fundamental a la hora de dar cuenta de la realidad del mundo objetivo y subjetivo” (p. 159). Se estaría hablando entonces de un sujeto activo, que se atreva a traspasar los límites de la virtualidad, que se haga responsable de la consciencia que hace de sí, de los otros y del mundo un individuo consciente que “convoque al significado mismo de ser sujeto habitante de este mundo” (Tamayo, 2006, p. 162), que halle sentido a los eventos, situaciones y acciones en un marco contextual e histórico. Este es el sujeto de la virtualidad por quien se apuesta y es una de las posibilidades para la subversión del mismo.

La subversión es aquí entendida como una acción procesual que implica un movimiento, un cambio de posición del pensamiento, que se orienta a la emancipación¹⁹ de los sujetos sociales y en este caso, de aquellos inmersos en la virtualidad. Es una apuesta por una posición crítica que implica la transformación de prácticas y lenguaje, que tiene como fundamento el ser consciente que es invitado, en una dinámica en la cual el movimiento y la incertidumbre juegan un papel fundamental. Siempre la consciencia es consciencia de algo en el aquí y en el ahora (Tamayo, 2006). Ser consciente es una invitación, una apuesta por la subversión del sujeto que es llamado a romper con los hilos invisibles de la virtualidad, que le atan por no ser consciente, e incluso, por no ser consciente de su inconsciencia.

¹⁹ Se refiere a toda aquella acción que permite acceder a un estado de autonomía, ya que antes se estaba bajo la sujeción y la dominación de algún poder dominante. El concepto ha sido trabajado y profundizado por la psicología de la liberación y particularmente por la Línea de Psicología Social de la Maestría en Psicología de la Universidad de San Buenaventura, Medellín, cohorte V (2010).



Ahora bien, ¿estamos nosotros exentos de los efectos de la virtualidad en nuestras relaciones, conversaciones y prácticas? Es difícil ser consciente de la virtualidad, ya que como dice Fernández Christlieb (1999), “el poder que es conocido pierde poder (...), por ello el inconsciente es un poder sobre nosotros, y los sentimientos y las pasiones son un poder incontestable” (p. 54). En este sentido, se presenta una contradicción aparente en la virtualidad: es lo más cercano, ha invadido, ha entrado a la vida y prácticas de los sujetos, pero al mismo tiempo, parece ser un terreno separado de la vida real. He ahí el gran poder de la virtualidad: hacer creer que no es real. Hoy, ya lo sabemos, es la nueva realidad que se entrelaza, que se hace traza y al mismo tiempo, convierte en trizas todo aquello que creíamos ya construido.

Una subversión consciente podría llamarse a la posición que permita y posibilite a los sujetos sociales el cuestionamiento de las “verdades generalmente aceptadas” (Iñiguez, 2005, p. 2) sobre el mundo y sobre sí mismos, que posibilite re-hacer el pensamiento político para gestionar nuevas formas de comprensión de las nuevas realidades; una subversión consciente que, de una vez por todas, permita a la virtualidad estar en la mesa del debate disciplinar, de manera que pueda ser interrogada, propuesta, re-hecha. Tal subversión utilizaría el ser consciente orientado a una acción cada vez más emancipada, a la invitación constante al sujeto para que sea agencia y no decadencia, ni esencia.

La propuesta es pues una noción de subversión consciente como proceso abierto a constantes transformaciones y redefiniciones, lo cual nos permitiría comprender que sí el sujeto no está atento, la virtualidad puede convertirse en “un proceso de creación, institución y, no obstante, destrucción de la colectividad” (Fernández Christlieb, 1999, p. 55); de ahí la necesidad de una subversión que nos permita considerar la realidad con un lente diferente, que dé paso al ser consciente y nos permita reflexionar sobre la importancia de:



Comprender la conciencia como la opción por la incertidumbre, por el caminar errante por la búsqueda de sentido y por el entendimiento de una conciencia no determinista, no totalitaria y en función del encuentro con el reconocimiento de una conciencia dinámica, personal, presente y con presencia ahí (Tamayo, 2006, p. 167).

Tal comprensión nos sumerge e invita a los desafíos de ser consciente, los cuales podrían resumirse en: confianza, cooperación, autonomía, ética, recuerdo, pluralidad (Tamayo, 2006); en una palabra, emancipación del sujeto por medio del ser consciente de la virtualidad y en la virtualidad.

Finalmente, este alumbramiento escritural partió esencialmente de la inquietud desmesurada de tres “gentes”, que en su lecho de la educación superior comprenden cómo los sujetos en la virtualidad hoy narran sus historias, entrelazan sus vidas y a veces sus muertes; el libro que finalmente gestamos “CLIC .IMPLICACIONES DE LA VIRTUALIDAD GLOBALIZADA EN EL SUJETO” es tan sólo un pálido reflejo de todo aquello que la cultura, el contexto, la vida y vidas han creado y creído que es lo mejor para nosotros, los que habitamos esta piel llamada mundo, que constantemente se pregunta y se responde a la vez ¿quién es el otro? Respuesta compleja; antes hemos de preguntarnos ¿Quién soy yo?

Un ejemplo fino para mostrar sin palabras lo que se ha dicho con ellas, es: “self portrait” de M.C Escher, el dibujante de lo imposible. Este dibujo puede representar el ser consciente, en tanto hace consciencia de “lo que capta a través de los sentidos (objeto), de quien capta (sujeto) y de la relación (otros sujetos) (Tamayo, 2006, p. 167).

Esta realidad maravillosa, comprensible y fascinante debe llevar a la esferas económica, política y social, a ser partícipes de su propia transformación y de apuntar hacia esquemas de mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes de este mundo globalizado, virtualizado y en-red-ado.

REFERENCIAS

- Amaya, W. (agosto, 2000). Hacia una sociedad virtual. Lupa empresarial. *Revista de la escuela de administración del CEIPA*, 1, 82.
- Aguado, L. (2002). Procesos cognitivos y sistemas cerebrales de la emoción. *Revista de Neurología*, 34(12), 1161-1170.
- Aguirre Romero, J. (septiembre, 2004). Posmodernidad y sociedad de la información: las dos caras de la moneda. *Revista Logos*, 7, 31-44.
- Alfama, E., Bona, B. y Callén, B. (2005). La virtualización de la afectividad. *Athenea Digital*, 7, 1-17.
- Aranguren, L. (2002). *Persona y Dios en el pensamiento de Jean Lacroix* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España.
- Ariza, M. y D'Aubeterre, M. (2008). *Contigo en la distancia. Dimensiones de la conyugalidad en migrantes mexicanos internos e internacionales*. Recuperado de http://www.alapop.org/2009/images/DOCSFINAIS_PDF/ALAP_2008_FINAL_277.pdf
- Baase, S. (2003). *Social, Legal, and Ethical Issues for Computers and the Internet*. Canadá: Prentice-Hall.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona, España: Kairós.
- Baudrillard, J. (1983). *Las estrategias fatales*. Barcelona, España: Anagrama.



- Baudrillard, J. (1986). El éxtasis de la comunicación. En H. Foster (Ed.), *La posmodernidad* (pp. 187-197). Barcelona, España: Kairós
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro* (4ta. Ed.). Barcelona, España: Kairós
- Baudrillard, J. (1996). *El crimen perfecto*. Barcelona, España: Anagrama. Recuperado de http://p33rz.p3.funpic.org/biblioteca/Baudrillard,%20Jean/Jean_Baudrillard_-_El_Crimen_P.pdf
- Baudrillard, J. (1998). *La ilusión y la desilusión estéticas*. Recuperado de <http://www.gep21.org/tpk/baudrillard-selec.pdf>
- Bauman, Z. (2003). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Benjamin, W. (1973). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Taurus.
- Bentham, J. (1979). *El panóptico*. Madrid, España: La Piqueta.
- Bermejo Barrera, J.C. y Diez Platas, M. F. (2002). *Lecturas del mito griego*. España: Akal.
- Berruga Lloret, V. (2009). *Marketing viral, cada persona importa: de la publicidad "Boca a Boca" al Marketing Viral*. Recuperado de <http://viloped.files.wordpress.com/2010/05/marketing-viral-pdf-personal1.pdf>
- Borges, J. L. (2007). *El libro de los seres imaginarios*. Barcelona, España: Destino.
- Carreño, X. (2012). El derecho en la era de la virtualidad. Nuevas realidades, nuevo derecho virtual. *Ars Boni et Aequi*, 8(2), 251-273.

- Castells, M. (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura* (Vol. 2. El poder de la identidad). Madrid, España: Alianza.
- Castells, M. (1998a). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura* (Vol. 1. La sociedad red). Madrid, España: Alianza.
- Castells, M. (1998b). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura* (Vol. 3. Fin de milenio). Madrid, España: Alianza.
- CEPAL. (2002). *Globalización y Desarrollo* [Vigesimonoveno período de sesiones del 6 al 10 de Mayo]. Brasilia, Brasil. Recuperado de <http://www.cepal.org/publicaciones/xml/3/10033/sintESPANOL.pdf>
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. En A. López Ruiz (Trad.). Barcelona, España: Paidós
- Coon, D. (1999). *Psicología, exploración y aplicaciones*. México: Thomson Editores.
- Cuadra García, R. (2000). La superstición que nos acecha. *La Prensa Digital*. Recuperado de <http://www.nicanoticias.com/2012/04/13/las-supersticiones-que-nos-acechan/>
- Dabat, A. (1999). *La globalización en perspectiva histórica*. México: Porrúa.
- Dabat, A. (2000). *Revolución informática, nuevo ciclo industrial y división internacional del trabajo* [Cuaderno de investigación]. Cuernavaca, México: CRIM.
- Dabat, A. y Rivera, M. (1995). *Las transformaciones de la economía mundial*. Costa Rica: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.



- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen: historia de la mirada en Occidente*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- De Sanesteban, O. (2004). *En la historia del arte, la mirada*. Discurso Freudiano, Escuela de Psicoanálisis. Recuperado de <http://www.discursofreudiano.com/Arte%20Psicoanalisis.%20En%20la%20historia%20del%20Arte.html>
- Diez De Velasco, F. (1998). *Lenguajes de la religión: mitos, símbolos e imágenes de la antigua Grecia*. España: Trotta.
- Dick, P. K. (1999). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona, España: Edhasa.
- Echeverría, J. (2000). *Un mundo virtual*. España: Plaza & Janés.
- Echeverría, J. (2001). *Sociedad y nuevas tecnologías en el siglo XXI*. Recuperado de <http://canales.elcorreodigital.com/auladecultura/javierecheverria1.html>
- Estefanía, J. (2011). *La cara oculta de la prosperidad*. España: Santillana.
- Fericgla, J. (2001). Emociones y cultura. Manifiesto por una antropología de las emociones. *Revista Universidad de Caldas*, 2, 219-242.
- Fernández Christlieb, P. (1999). *La afectividad colectiva*. México: Taurus.
- Fernández-Christlieb, P. (2008). *La hechura de los sentimientos*. Trabajo presentado en el V Congreso Javeriano de Psicología "Pensar el presente: psicología, crítica y tiempos de globalización". Bogotá.
- Fernández, I. y Carrera, P. (2007). Las emociones en psicología social. En J. Morales, M. Moya, I. Cuadrado y E. Gaviria (Coords.). *Psicología social* (pp. 295-330) España: Mc Graw Hill.

- Ferrés, J. (2000). *Educar en una cultura del espectáculo*. Barcelona, España: Paidós.
- Fondo Monetario Internacional. (s.f.). *Por qué se creó el FMI y cómo funciona*. Recuperado de <http://www.imf.org/external/np/exr/facts/spa/glances.html>
- Foster, H. (2008). *La posmodernidad*. Barcelona, España: Kairós.
- Foucault, M. (1973). *La verdad y las formas jurídicas*. [Conferencias dictadas por Michel Foucault en la Universidad Católica de Río de Janeiro entre el 21 y 25 de mayo]. Recuperado de <http://www.procesal1-catedra2.com.ar/sites/procesal1-catedra2.com.ar/files/La%20verdad%20y%20las%20formas%20jur%C3%A9dicas%20-%20Michel%20Foucault.pdf>
- Foucault, M. (1990). *Vigilar y castigar*. México: Siglo XXI.
- Freeman, R. E. (2011). *Strategic Management: A Stakeholder Approach*. New York: Cambridge University Press.
- García, J. M. (2002). Virtualidad, realidad, comunidad. Un comentario sociológico sobre la semántica de las nuevas tecnologías digitales. *Papers, Revista de Sociología*, 2(68), 81-106.
- Gates, B. (1999). *Los negocios en la era digital*. México: Plaza & Janes.
- Genest, E. (1999). *Figuras y leyendas mitológicas*. España: Editorial Juventud.
- Gergen, K. J. (1992). *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona, España: Paidós.
- Gergen, K. J. (1994). La emoción como relación. En K. J. Gergen (Comp). *Realidades y relaciones: Aproximaciones a la construcción social* (pp. 259-287). Barcelona, España: Paidós.



- Giménez, F. (s.f.). *Lecciones sobre Sartre*. Recuperado de <http://www.filosofia.net/materiales/tem/sartre.htm>
- Gómez, E. (2003). *Cibersexo: ¿la última frontera del Eros? Un estudio etnográfico*. México: Universidad de Colima.
- Graham, G. (2001). *Internet: una indagación filosófica*. Cátedra Univirsitat de Valencia: Frónesis.
- Guerra Delgado, L. S. (2003). La disciplina de Foucault. *Proyección Universitaria*, 22, 237–261.
- Heidegger, M. (1958). *La época de la imagen del mundo*. Chile: Ediciones de los anales de la Universidad de Chile.
- Iñiguez, L. (2005). Nuevos debates, nuevas ideas y nuevas prácticas en la Psicología Social de la era “post-construccionista”. *Athenea digital*, 8, 1-7.
- Habermas, J. (1985). *El discurso filosófico de la modernidad*. Madrid: Taurus.
- Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web*. Barcelona, España: Gedisa.
- Köhler, H. (2002). *Hacia una globalización más integral*. [Discurso en Washington el 28 de enero de 2002]. Recuperado de <http://www.imf.org/external/np/speeches/2002/012802.htm>.
- Lacan, J. (1964/2004). *Seminario 11. Los cuatro conceptos fundamentales del Psicoanálisis*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (1973/2003). *El seminario de Jacques Lacan*. (Libro 7. La ética del Psicoanálisis). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lamb, C., Joe, H. y Carl, M.C. (2006). *Fundamentos de marketing* (4. ed.). España: Thomson.

- León, D. (2006). ¿Es explicable la conciencia sin emoción? Una aproximación biológico-afectiva a la experiencia consciente. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 38(2), 361-381.
- Lester, B., Flavin, F., y French, H. (1998). La situación del mundo. Barcelona, España: Icaria.
- Levitt, T. (May-June, 1983). The globalization of Markets. *Harvard Business Review*, 61, 92-102.
- Lévy, P. (1998). ¿Qué es lo virtual? Barcelona, España: Paidós.
- López, G. (2006). La imagen del mundo posmoderno, entre lo virtual y la mirada: la subjetividad. (Trabajo de grado). Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia.
- López, L. M. (2011). Proyecto familiar y familia en situación de transnacionalidad. *Revista Latinoamericana de estudios de familia*, 3, 127-145.
- Lustgarten De Canteros, N. (Julio-Diciembre, 2000). Virtualidad y transicionalidad: acerca de lo inteligible y lo sensible. *Revista de psicoanálisis*, 57(3-4), 613-624.
- Lyotard, Jean-Francois (2000), *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Trad. Mariano Antolín Rato. Madrid: Cátedra.
- Maldonado, T. (1992). *Lo real y lo virtual*. Barcelona, España: Gedisa.
- Mena, N. (septiembre - octubre, 2006). Un entorno virtual en red para la colaboración científica. *ACIMED*, 14(5). Recuperado de http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol14_5_06/aci03506.htm
- Molinuevo, J. L. (2005). *Humanismo y nuevas tecnologías*. Medellín, Colombia: Alianza.



- Montes, J. J. (1981). *Medicina popular en Colombia*. Bogotá: Universidad Nacional.
- Nasio, J. D. (1994). *La mirada en psicoanálisis*. España: Gedisa.
- Nietzsche, F. (1887). *Genealogía de la moral*. Madrid, España: Alianza.
- ONU. (2012). Historia de las Naciones Unidas. Recuperado de <http://www.un.org/es/aboutun/history/>
- ONU. (2012). Los objetivos de desarrollo del milenio. Recuperado de <http://www.un.org/es/aboutun/booklet/globalization.shtml>
- Orwell, G. (2010). *1984*. Barcelona, España: Planeta de libros.
- Platón (trad. 2003). *Diálogos. Obra completa en 9 volúmenes*. Madrid, España: Gredos
- Quinet, A. (2003). *Sonría, no lo están filmando. La mirada en la sociedad contemporánea*. Manuscrito inédito.
- Rheingold, H. (1993). *Las comunidades virtuales*. Barcelona: Gedisa.
- Rueda Ortiz, R. (mayo-agosto, 2002). Nuevas tecnologías de la información. Del fuego prometeico a la tecnodemocracia. *Revista Educación y Pedagogía*, 14(33), 51-64.
- Sánchez, D. (2011). *Neuromarketing: Estimular correctamente los sentidos de un cliente trae beneficios*. Recuperado de <http://www.ecbloguer.com/cerebroenpractica/?p=169>
- Sartre, J.P. (1976). *El ser y la nada*. Buenos Aires, Argentina: Losada S.A.
- Sartre, J.P. (1994). *A puerta cerrada*. Madrid, España: Alianza.
- Sen, A. (julio-septiembre, 2001). Juicios sobre la globalización. *Fractal*, 6(22), 37-50.

- Sequera, G. (1999). La globalización y cuestión social-cultural. *Revista Nueva Sociedad*, 168, 27-36.
- Siegel, D. (2007). Emoción. En D. Siegel (Comp) *La mente en desarrollo*. Cómo interactúan las relaciones y el cerebro para modelar nuestro ser (pp. 181-232). Bilbao, España: Desclée de Brouwer.
- Stiglitz, J. (2006). *Cómo hacer que funcione la globalización*. Estados Unidos: Santillana.
- Tamayo, G. (2006). Algunas ideas sobre el concepto de conciencia: por una relación dialéctica entre el ser humano y el mundo. *Páginas*, 74, 159-170.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Barcelona, España: Plaza & Janés.
- Turkle, S. (1987). El segundo yo. En C. Gutiérrez & Castro (Comps.). *Informática y sociedad* (pp. 593-612). Costa Rica: Editorial Centroamericana Universitaria.
- Vásquez Rodríguez, F. (2004). *La cultura como texto*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Vattimo, G. (1990). Posmodernidad: ¿una sociedad transparente?. En G. Vattimo (Ed.), *En torno a la posmodernidad* (pp. 9-20). Madrid, España: Anthropos.
- Vengoa, H. (2002). *La globalización en su historia*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia, Unibiblos.
- Ventero, J. (febrero, 2000). Ficciones para entender la realidad virtual (RV). *Cuadernos hispanoamericanos*, 596, 29.
- Wong-González, P. (septiembre, 1999). *Globalización y virtualización de la economía: impactos territoriales*. Ponencia presentada en el V Seminario de la Red Iberoamericana de Investigadores sobre Globalización y Territorio. Toluca, Estado de México.

BIOGRAFÍA DE LOS AUTORES

MSc. Gloria María López Arboleda

Magíster en Psicología. Psicóloga clínica. Estudiante de Doctorado en Filosofía de la Universidad Pontificia Bolivariana. Al momento de la aprobación de la publicación, Docente e investigadora de la Facultad de Educación y de la Escuela de Posgrados de la Fundación Universitaria Luis Amigó. Pertenece al grupo de investigación *Educación e Infancia* de la Facultad de Educación de la Fundación Universitaria Luis Amigó. Actualmente es docente Asociada de la Escuela de Ciencias Sociales de la Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia

Contacto: gloriam.lopez@upb.edu.co

MSc. Alexander Rodríguez Bustamante

Magíster en Educación y Desarrollo Humano, Especialista en Docencia Investigativa Universitaria, Profesional en Desarrollo Familiar; estudiante de la Especialización en Terapia Familiar de la Funlam. Director del Programa de Psicología de la Fundación Universitaria Luis Amigó. Pertenece a los grupos de investigación *Familia, desarrollo y calidad de vida; Estudios de Fenómenos Psicosociales y Farmacodependencia y otras Adicciones* de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de la Fundación Universitaria Luis Amigó. Medellín-Colombia

Contacto: alexander.rodriquezbu@amigo.edu.co

MSc. Lilian Johanna Marroquín Navarro

Magíster en Administración de Negocios, Especialista en Gerencia Empresarial, Especialista en Gerencia Estratégica y de Mercado, Economista. Docente del Programa de Negocios Internacionales, Fundación Universitaria Luis Amigó. Empresaria. Mamá de María Victoria. Pertenece al grupo de investigación ECOSOL de la Facultad de Ciencias Administrativas, Económicas y Contables de la Fundación Universitaria Luis Amigó. Medellín-Colombia.

Contacto: lilian.marroquinna@amigo.edu.co